Dodatek specjalny

32 strony

100 HITÓW

PRZEDSTAWIA

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Najlepsze gry komputerowe

WITAJCIE!

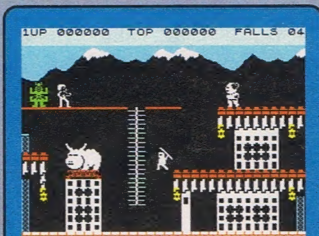
Lata 90. dobiegły końca, a wraz z nimi skończyła się pewna epoka. Korzystając z okazji, jaka dzięki temu się nadarza, postanowiliśmy przygotować dla Was ekstra niespodziankę. Mowa oczywiście o niniejszym zestawieniu 100 najlepszych gier komputerowych, jakie dotychczas ujrzały światło dzienne. Z góry zastrzegam, iż jest to wybór absolutnie subiektywny, choć jednocześnie poparty naszym wieloletnim doświadczeniem. Przyznacie zresztą, że właśnie takie podejście jest najlepszą gwarancją, iż owa lista hitów będzie uczciwa i rzetelna.

Ponieważ cały miniony okres to jednak spory kawał czasu, postanowiliśmy dla Waszego i naszego ułatwienia skorzystać z pewnego zabiegu technicznego, a mianowicie podzielić lata 80. i 90. na prehistorię, kiedy ŚGK jeszcze nie istniał, a także "naszą erę" czyli okres wydawania naszego magazynu. Uwzględniliśmy także epokę komputerów 8-bitowych, ale to już raczej z kronikarskiego obowiązku.

Skoro wszystko jest już jasne, życzę Wam miłej lektury. I ciepłych wspomnień.

Życzy

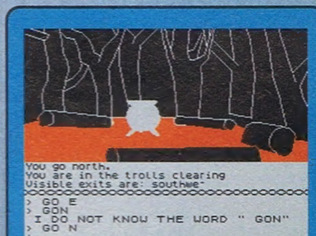
U ZARANIA DZIEJÓW



Bruce Lee



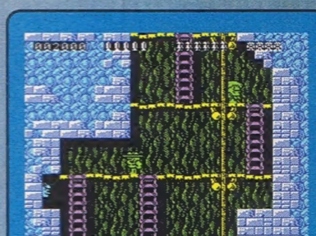
Commando



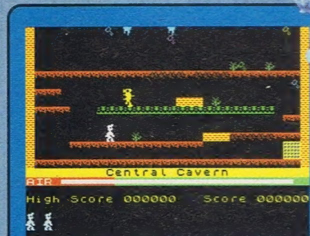
Hobbit

Na początku były gry elektroniczne, potem telewizyjne gadżety pozwalające na odbijanie kwadratowej piłki za pomocą prostokątnych paletek. Boom na właściwe gry komputerowe rozpoczął się jednak w momencie, gdy w połowie lat osiemdziesiątych w domach pojawiły się 8-bitowe Spectrumy, Atarynki, Commodore'y i Amstrady. Wówczas to powstały tak pamiętne tytuły jak **Tetris**, **Boulder Dash**, **Rick Dangerous**, **Arkanoid**; przygodówki **Hobbit**, **Hacker**, **Knight Lore**, **Zorro**, wszelkiej maści strzelaniny, a wśród nich **River Raid**, **Commando**, **Moon Patrol** oraz **Uridium**, symulatory **Tomahawk** i **Silent Service**, istna horda platformówek jak **Donkey Kong**, **Bomb Jack**, **Green Beret**, **Barbarian**, **Pitfall**, **Bruce Lee**, **Montezuma's Revenge**, **Manic Miner**, **Saboteur**, czy **Jet Set Willy**, a nawet pierwsze bijatyki, jak choćby **International Karate**, gry sportowe w rodzaju **Microprose Soccer** i różne gry nie łapiące się do żadnej z kategorii - jak przykładowo **Spy vs. Spy** (prekursor deathmatchów...), czy pamiętny **Pac-Man**. Nie są to z pewnością wszystkie najważniejsze tytuły powstałe w tamtych czasach, ale niewątpliwe należą do tych, które najbardziej wryły się w pamięć graczy, którzy wówczas zaczynali swą przygodę z komputerami.


Donkey Kong


Rick Dangerous


Knight Lore



Manic Miner

MOJA PIERWSZA ODRA

Powiem krótko: początek lat osiemdziesiątych, zakład pracy mojej cioci, komputer Odra. Nie pamiętam już, jaka to była wersja, ale całość przypominała zestaw szaf w blaszanej obudowie stojących w sporej wielkości pomieszczeniu, do którego zresztą wchodziło się wyłącznie w białym fartuchu. Gra nie przypominała niczego, z czym mamy dziś do czynienia, bo zrobili ją na swój własny użytek pracownicy tego zakładu. Było to coś w rodzaju strzelanki "Space Invaders", ale jeszcze bardziej uproszczonej (strzelało się literką "i" do nadlatujących z górnej krawędzi stateczków, zbudowanych z paru innych literek). Dzisiaj wydaje się to zabawne, ale wtedy czułem się, jakbym na chwilę zawędrował w XXI wiek. Niezapomniane wrażenie.


Krzysztof Wirszyłło

CZY WIESZ CO TO ZNACZY?

...że CD Projekt został dystrybutorem Hasbro Interactive? To znaczy, że wreszcie gry tworzone przez Atari, Hasbro, Microprose, Team 17 będą w niskich cenach i po polsku!!! Dziś prezentujemy dwie pierwsze w cenach 69 złotych i oczywiście po polsku:

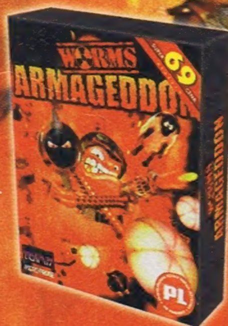
WORMS ARMAGEDDON

Życie robaków wbrew pozorom nie polega jedynie na ciągłym uciekaniu przed haczykiem natrętnych wędkarzy oraz ostrym dziobem wygłodzonych ptaszysk. To nieustanna walka, w której liczy się przede wszystkim honor. Walka, w której zwycięzcą może być tylko jedna strona...

Worms Armageddon, to niesamowita gra łącząca w mistrzowski sposób elementy logiczne, strategiczne oraz zręcznościowe. Na generowanej losowo planszy toczą ze sobą pojedynek na śmierć i życie dwa lub więcej zespoły robaków. Gracz obejmuje dowództwo nad jednym z nich, a jego zadaniem jest pokonanie przeciwnika. Unikalne plansze, mnóstwo najdziwniejszych i nigdzie niespotykanych rodzajów broni (wściekłe krowy, wybuchające owce, staruszki obładowane siatkami), olbrzymi ładunek humoru w najlepszym wydaniu, to elementy dzięki którym Wormsy zdobyły rzeszę fanów na całym świecie. Teraz również i Ty możesz się przekonać się, dlaczego potyczki robaków są tak fascynujące!

Worms Armageddon to:

- Ponad 50 poziomów standardowych oraz miliony generowanych losowo.
- Szczegółowa grafika w rozdzielczości do 1024x768
- Wspaniała, superpłynna animacja robaków.
- Prawie 60 minut doskonale pasującej do klimatu gry muzyki.
- Możliwość rozgrywki w trybie multi-player przez sieć lokalną i Internet.



TEAM17 MICROPROSE

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości. Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!





niska cena
69
złotych

RollerCoaster TYCOON

Wesołe miasteczko to jedno z najfajniejszych miejsc na ziemi. Oczywiście pod warunkiem, że będzie ono dokładnie takie, jak sobie wyobraziłeś... Duże diabelskie młyny, ogromne pętle dla wagoników, przerażające tunele strachu, to coś co czym marzy chyba każdy. Nie znalazłeś dotąd takiego miejsca? Może więc przyszła najwyższa pora na to byś stworzył je sam?

Umożliwi Ci to właśnie Rollercoaster Tycoon - rewelacyjna gra strategiczna, w której wcielasz się w postać właściciela wesołego miasteczka. Twoim zadaniem będzie zbudowanie możliwie najbardziej atrakcyjnego wesołego miasteczka z gigantycznymi karuzelami, przerażającymi pętlami śmierci i budzącymi grozę tunelami strachu. Oczywiście będziesz musiał zajmować się również finansami, najmowaniem personelu, ustaleniem cen biletów oraz dbaniem o rozwój technologiczny Twojego miasteczka. Nie licz na to, że ktoś zbuduje wesołe miasteczko o jakim zawsze marzyłeś. Po prostu zrób to sam!

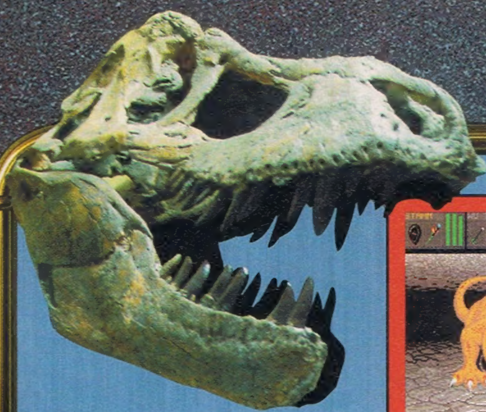
- Konstruowanie nowych karuzel z wykorzystaniem wzorców predefiniowanych lub własnych.
- Intuicyjny interfejs, dzięki któremu za pomocą jednego kliknięcia myszą możesz m.in. zmieniać ceny biletów, zwalniać i najmować personel oraz obserwować reakcje Twoich klientów.
- Szybki i przejrzysty podgląd wszystkich zdarzeń, możliwy dzięki niezwykle szczegółowej grafice.
- Możliwość zapisywania własnych projektów karuzel oraz wykorzystania ich w innych scenariuszach.
- Możliwość deformacji terenu, budowania torów w podziemnych tunelach oraz nad powierzchnią jezior
- Ponad 20 całkowicie zróżnicowanych misji.



Chris Sawyer MICROPROSE

Sprzedaż wysyłkowa:
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19;
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PREH



MOJA PIERWSZA PRACA

Kiedy byłem w podstawówce, komputer był czymś, o czym większość z nas, uczniów, tylko marzyła. Chodziłem na kółko fotograficzne, którego opiekun udostępnił komputer Spectrum – taką klawiaturkę z magnetofonem. Po kilkukrotnych próbach wgrywania jednej gry można było udać się w świat elektronicznej zabawy. Wśród niewielkiej liczby dostępnych tytułów najbardziej zafascynowała mnie gra „Paperboy". Wcielając się w postać chłopca rozwożącego gazety na rowerze można było zapomnieć na chwilę o szarej, uczniowskiej rzeczywistości. W grze wszystko wyglądało tak realnie (jak to teraz brzmi!). Jazda rowerem po mieście, poruszające się po ulicach samochody, przeszkadzający przechodnie i dzieciaki na deskorolkach. Jakby tego było mało, należało precyzyjnie trafiać do skrzynek pocztowych, gdyż za niewłaściwe dostarczenie gazety, punktów nie przyznawano. W końcu bonusowe plansze, w których można było się ścigać z konkurentami. Dzisiaj odpalając „Paperboy'a" na jednym z emulatorów nie czuje się tego dreszczyku emocji, jaki towarzyszył czasom mego dzieciństwa. W natłoku gier, coraz to lepszych, bardziej wymagających, ucieka gdzieś radość i przyjemność z grania. Signum temporis, po prostu.



Arkadiusz Matczyński

Byłoby niezręcznością twierdzenie, iż wszystko zaczęło się od chwili wydania pierwszego numeru SGK. Gry komputerowe istniały na długo przed narodzinami naszego magazynu, a wiele z nich było (i jest do dziś) naprawdę wyśmienitych.



1

DUNGEON MASTER (1986)

Pierwszy rolplej, w którym poruszanie się i walka odbywały się w czasie rzeczywistym. Powstał jeszcze za czasów panowania ośmiobitowców. W 1992 dorobił się znakomitej kontynuacji ***Chaos Strikes Back***. Celem było spenetrowanie ogormnych podziemi i ubicie złego władcy podziemi.



2

POPULOUS (1988)

Praprzodek wszystkich RTS-ów. Ta strategia pozwalała poprowadzić swój naród wybrany ku glorii i chwale. Boskie moce, czary, 1000 poziomów, to wszystko sprawiło, że **Populous** i jego następcy ***Populous 2*** i ***Populous: The Beginning*** oczarowały graczy na całym świecie.



3

PRINCE OF PERSIA (1990)

Ta platformówka zdobyła sobie poklask ze względu na znakomitą jak na swoje czasy grafikę i animację ruchów postaci. Jako niesprawiedliwie oskarżony arabski książe musiałeś uciec z podziemi, by stawić czoła okrutnemu wezyrowi.



4

MIGHT & MAGIC 3 (1990)

Trzecia część legendarnej już serii rolplejów była zarazem pierwszą, w którą dało się pograć. W szeregi najlepszych komputerowych RPG-ów zakwalifikowała się dzięki bogactwu przedstawionego świata, a także za sprawą konstrukcji misji, które zazębiały się ze sobą, nie zostawiając ani chwili na nudę.



5

LEMMINGS (1990)

Te przemiłe istotki na długi czas kompletnie zawojowały komputerowy świat. W tej grze logicznej musiałeś pomagać hordom lemingów w ich wędrówce przez najdziwaczniejsze, najeżone pułapkami tereny. Jeden z największych przebojów wszechczasów.



6

PIRATES! (1990)

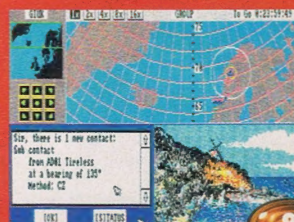
Wspaniała strategia pozwalająca na posmakowanie życia pirata. Jako kapitan statku służącego pod jedną z kilku bander, mogłeś wypełniać tajne misje w rejonie Karaibów, szukać legendarnych skarbów, a także dokonywać abordażu w iście pirackim stylu.



7

CIVILIZATION (1991)

Legendarny już dziś pomysł Sida Meiera. W tej grze strategicznej mogłeś stanąć na czele jednego z kilku narodów i poprowadzić je poprzez setki lat ku ostatecznemu osiągnięciu z dziedziny nauki - lotowi w kosmos. Wielu do dziś lubi pograć jeszcze w starą **Civilization**.



8

HARPOON (1991)

To cudeńko powstało na podstawie popularnej na Zachodzie wojennej gry planszowej o tym samym tytule. **Harpoon** pozwalał Ci wcielić się w głównodowodzącego marynarką wojenną podczas licznych misji. Do dzisiaj gra ta wyznacza standardy dla morskich gier strategicznych.

100 HITÓW



9

WARLORDS (1991)

Rewelacyjna strategia w klimatach heroic fantasy. Podczas gry można było zdobywać zamczyska, wysyłać swych herosów na poszukiwanie skarbów, a nawet posłużyć się magią. Największym atutem **Warlords** była jednak możliwość zabawy kilku graczy przy jednym komputerze.



10

RAILROAD TYCOON (1991)

Kolejny tytuł ze stajni Sida Meiera. Tym razem musiałeś wcielić się w przedsiębiorcę próbującego wypromować w ramach jednego ze scenariuszy swoją linię kolejową. Podczas gry czas płynął naprzód, w związku z czym Twoja firma mogła korzystać z nowinek technicznych, jak choćby kolej elektryczna.



11

ISHAR (1991)

Kontynuacja mało znanej gry RPG ***Crystals of Arborea*** francuskiej firmy ***Silmarils***. W **Ishar** podróżując po fantastycznych krainach kompletowałeś drużynę, w towarzystwie której ruszałeś na heroiczną wyprawę. Kolejne dwa ***Ishary*** zostały przyjęte przez graczy z dużo mniejszym entuzjazmem.



12

ANOTHER WORLD (1991)

Unikalna mieszanka gry przygodowej z platformówką. ***Another World*** pozwalał się wcielić w młodego naukowca, który w wyniku niefortunnego wypadku przeniósł się do paralelnego świata. Znakomite połączenie szybkiej akcji i trudnych łamigłówek niejednego gracza przykuły na parę nocek do komputera.



13

DUNE (1992)

Oparta na kultowej powieści Franka Herberta, gra ta wymykała się wszelkiemu "szufladkowaniu", stanowiąc zarówno strategię, RPG, jak i przygodówkę z elementami zręcznościowymi. To jedna z najabrdziej udanych adaptacji książki do formy gry komputerowej w historii.



14

MONKEY ISLAND 2 - LE CHUCK'S REVENGE (1992)

Druga część wydanej rok wcześniej ***Monkey Island***, swym rozmachem, stopniem komplikacji zagadek i jakością humoru przebiła swoją poprzedniczkę. Przygody pirata Guybrusha dla wielu do dziś pozostają niedoścignionym wzorem w dziedzinie gier przygodowych.



15

EYE OF THE BEHOLDER 2 (1992)

Już pierwsza część tej gry zdobyła sobie rozgłos, ale dziś większość "weteranów" najprzyjemniej wspomina właśnie dwójkę. Wykonanie **Eye of the Beholder 2**, jak również realia "AD&D" sprawiły, że tytuł ten odniósł sukces większy nawet niż jego "pradziadek".



16

PINBALL FANTASIES (1992)

Wielu miłośników komputerowych flipperów do dziś spędza czas przy tej bródatej grze, twierdząc, że nic lepszego się jeszcze nie ukazało. **Pinball Fantasies** zawierała jedynie cztery stoły, ale zróżnicowanie różnych bonusów i ich klimat sprawiają, że nawet dziś trudno oprzeć się tej grze.



17

SABRE TEAM (1992)

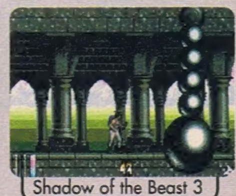
Ten tytuł to na dobrą sprawę prababcia wszelkich strategii pozwalających na kontrolę grup specjalanych komandosów. Od niej wywodzą się takie gry jak ***Commandos: Behind Enemy Lines***, ***SWAT***, seria ***X-COM***, a nawet w pewnym stopniu ***Rainbow Six*** i mu podobne. Znakomita strategia turowa.

PORAŻKA

Trudno mówić o rozczarowaniach w okresie, kiedy wszystko dopiero się rodziło i praktycznie nikt nie wiedział, ani czego się spodziewać, ani co jest złe. Niemniej było w tym okresie kilka ewidentnych wpadek, które dawały do myślenia.

Jedną z nich z pewnością był "Shadow of the Beast 3", a to dlatego, że gracze oczekiwali czegoś zupełnie innego, niż to, co otrzymali (zmiana charateru gry i nawet postaci głównego bohatera). Mowa tu zatem przede wszystkim o zawiedzionych nadziejach, niżli o złej jakości.

Inną grą, która spowodowała wiele zamieszania w naszym środowisku, były "Legends of Valour". Choć według wielu pism branżowych pozycja ta zasługiwała na uznanie, gracze kompletnie jej nie docenili, zarzucając przede wszystkim brak fabuły. I nawet jeśli nie mieli racji, to od tego czasu nikt już podobnych eksperymentów nie czynił.



Shadow of the Beast 3

MOJE PIERWSZE CZTERY KÓŁKA

Prawdę powiedziawszy, nie pamiętam "pierwszego razu". Był to, zdaje się, jakiś prymitywny tenis czy coś w tym rodzaju. Pamiętam za to chwilę, kiedy zetknąłem się z prawdziwymi grami komputerowymi odtwarzanymi na prawdziwym komputerze. Był to amigowy "Lotus", rewelacyjne jak na tamte czasy wyścigi samochodowe pozwalające grać tak samemu, jak i z partnerem (na jednym monitorze!). W tej drugiej opcji dostawałem zresztą naprawdę niezłe baty, co mnie potwornie deprymowało.



Lotus

A co dalej? Zaraz potem był "Ishar" i "Eye of the Beholder". No i sławetny cykl "Battle Isle". A później to już się potoczyło jak z górki. I toczy się do dzisiaj.



Piotr Pieńkowski

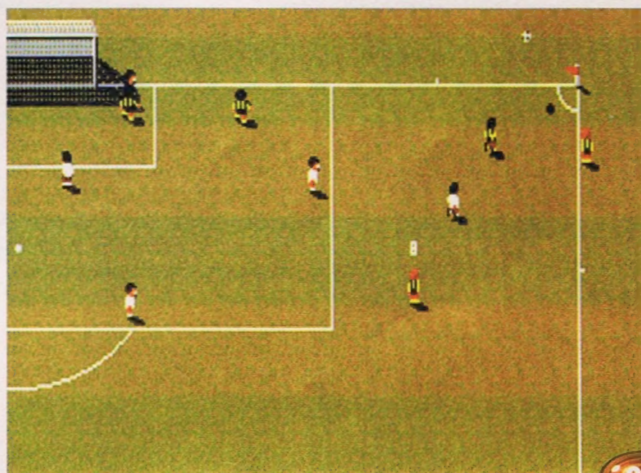


18

FLASHBACK

Producent: Delphine
recenzja w ŚGK: 6/98

Flashback to ukoronowanie niezwykle niegdyś popularnego gatunku, jakim były platformówki, zarówno pod względem technicznym, jak i koncepcyjnym. Od jego czasów żadna platformówka nie zdobyła porównywalnej popularności.



20

SENSIBLE SOCCER

Producent: Sensible Software
recenzja w ŚGK: 5-6/93

Jedna z najlepszych piłek nożnych na komputery, pod względem grywalności przebijająca wszystko co przedtem i długo potem wyprodukowano. Patent niby prosty – zbudowane z kilku pikseli ludziki uganiają się za maciupką piłką – ale zarazem dający tyle możliwości prowadzenia rozgrywki, że **Sensible Soccer** dla miłośników futbolu stał się grą kultową. Dynamiczna akcja oraz obecność wielu zagrań sprawiały, że program ten był nie tylko grą zręcznościową, ale zarazem zaskakująco dobrą symulacją futbolu. Co więcej, był on także wyśmienitą grą towarzyską: znane są przypadki, gdy kilka osób umawiało się na cały weekend i rozgrywało na jednej Amidze gigantyczne turnieje. Przez czas pewien jedynym konkurentem dla **Sensible Soccer** był ***Kick Off***, ale dopiero pojawienie się ***FIFA Soccer*** naprawdę zagroziło pozycji tego przeboju.



19

ALONE IN THE DARK

Producent: Infogrames
recenzja w ŚGK: 5-6/93

Pierwsza z serii trzech gier-horrorów, będących mieszanką przygodówek ze zręcznościówkami. Gra intrygowała niesamowitym klimatem, a także oryginalnym sposobem ukazania akcji – z rozmieszczonych w różnych kątach pokoju kamer.



21

STRIKE COMMANDER

Producent: Origin
recenzja w ŚGK: 7-8/93

Uproszczony symulator lotu, oferował możliwość polatania myśliwcem F-16. Główny urok gry opierał się na zastosowanych w niej nowinkach technicznych, jak na przykład cieniowanie Gourauda.



22

X-WING

Producent: LucasArts
recenzja w ŚGK: 3-4/93

Pierwszy z wielkich kosmicznych symulatorów **LucasArts**, wykorzystujący świat filmu "Gwiezdne wojny" jako kanwę rozgrywki. Jako pilot najlepszych maszyn Rebelii - X-Wingów, Y-Wingów oraz A-Wingów - gracz miał możliwość przeciwstawienia się tyranii Imperium, a pięć rozbudowanych i piekielnie trudnych kampanii prowadziło do największej kosmicznej przygody - ataku na potężną Gwiazdę Śmierci. O ogromnej popularności tej gry świadczy też fakt, iż przed rokiem ów stary, ale wciąż jary hit doczekał się "liftingu", dzięki któremu zyskał nowoczesny wygląd, wsparty akceleracją 3D.



23

DUNE 2

Producent: Westwood Studios
recenzja w ŚGK: 7-8/93

Dune 2 to jeden z niezwykle rzadkich przypadków w historii, kiedy sequel gry diametralnie różni się od pierwowzoru. **Westwood Studios** wydając tę grę zapoczątkowało boom na najpopularniejszy w chwili obecnej gatunek - strategie czasu rzeczywistego. Poza nielicznymi wyjątkami, wszystkie co do sztuki (a będzie RTS-ów już co najmniej z setka) powielają po raz pierwszy w **Dune 2** zastosowany schemat wydobycia surowców, rozbudowy bazy i konstruowania nowych jednostek. Nawet dziś, z pozoru oryginalne i nowatorskie produkcje, jak ***Homeworld***, ściśle trzymają się owej złotej recepty na sukces.



24

TRANSARCTICA

Producent: Silmarils
recenzja w ŚGK: 7-8/93

Niesamowity nastrój świata spowitego całunem postnuklearnej zimy posłużył za kanwę tej najbardziej oryginalnej gry na Amigę. Mieszanka strategii handlowej z elementami przygodowymi oraz bitwami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym, a także z motywem wiecznej podróży po wymarłych pustkowiach (gracz miał tu do dyspozycji własny pociąg!) dała piorunujący efekt. **Transarctica** stała się grą kultową i wielka szkoda, że do dziś nie powstał żaden sequel czy choćby remake.



25

SYNDICATE

Producent: Bullfrog
recenzja w ŚGK: 9-10/93

Nigdy przedtem kierowanie organizacją przestępczą nie było tak proste i tak przyjemne. Kilkadziesiąt misji rozgrywanych w czasie rzeczywistym prowadziło gracza wraz z jego agentami do dominacji nad światem, przy czym jednym z najważniejszych elementów gry było prowadzenie badań naukowych, dających dostęp do nowych broni i pancerzy.



26

FRONTIER

Producent: Konami
recenzja w ŚGK: 11-12/93

Kontynuacja legendarnej ***Elite***, wydanej w 1986 roku na komputery ośmiobitowe gry handlowej, będącej zarazem kosmiczną symulacją. Jedną z najbardziej imponujących cech gry było to, że na jednej zaledwie dyskietce jej autor zawarł cały znany nam kosmos, z prawdziwymi pozycjami gwiazd i planet, a także z realistycznymi odległościami pomiędzy wszystkimi ciałami niebieskimi.



27

BLADE OF DESTINY

Producent: Attic
recenzja w ŚGK: 11-12/93

Wyśmienity rolplej, niedostatki graficzne rekompensujący nieliniową fabułą oraz rozwiniętym systemem kreacji i rozwoju postaci. Co ciekawe, zarówno druga jego część (***Star Trail***), jak i trzecia (***Shadows Over Riva***) w niczym nie ustępowały pierwowzorowi pod względem grywalności.



28

HIRED GUNS

Producent: Psygnosis
recenzja w ŚGK: 11-12/93

Jedna z najciekawszych gier FPP na Amigę. Gracz wcielał się w dowódcę komandosów walczących z obcymi stworami na odległej planecie, a główną atrakcją programu była możliwość dowodzenia aż czterema żołnierzami naraz. **Hired Guns** oferował rozległe poziomy i bogaty arsenał, a przede wszystkim – mrożące krew w żyłach starcia z obcymi formami życia.



29

CANNON FODDER

Producent: Sensible Software
recenzja w ŚGK: 1/94

Twórcy rewelacyjnego ***Sensible Soccer*** tym razem wzięli się za tematykę wojenną, każąc graczowi dowodzić oddziałem lemingopodobnych żołnierzy, którzy wesolutko podrzucali wrogom granaty i rozstrzeliwali ich z broni palnej. W sumie gra wyglądała jak ***Sensible Soccer*** w Wietnamie i pomimo humorystycznego potraktowania tematu, była piekielnie trudna i zarazem wciągająca.



30

NETWORK Q RAC RALLY

Producent: Europress Software
recenzja w ŚGK: 1/94

W czasach, gdy symulacje samochodowe oparte były na prostej, wektorowej grafice, tytuł ten wzbudził niemałe emocje. **Network Q Rac Rally** oferował kolorową, perfekcyjnie dopracowaną grafikę, przedstawiającą dziesiątki kilometrów zalesionych a nawet ośnieżonych szos oraz przyzwoity poziom realizmu.

PORAŻKA

Najbardziej rozczarowującym wydarzeniem tego roku było zapoczątkowanie serii "Lord of the Rings" (ŚGK 5-6/93) opartej na powieściowej trylogii J.R.R. Tolkiena pod tym samym tytułem. I nie rozczarowywał tu wcale fakt, że kolejne dwie części gry mimo wszystko zubażały świat Śródziemia, a przy tym były mało grywalne, ale że nawet nie zadano sobie trudu dokończenia dzieła i wydania części trzeciej – było nie było, najważniejszej. No, ale widać finansowa porażka twórców była nazbyt dotkliwa, aby bawić się w takie ceregiele.

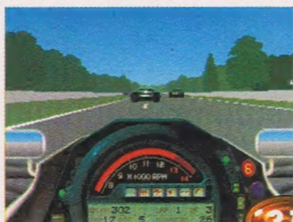

Lord of the Rings

MOJE PIERWSZE 72 GODZINY

Choć moja przygoda z grami komputerowymi zaczęła się już w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych, to za swoją prawdziwą inicjację uważam pierwsze trzy doby spędzone przy moim pierwszym pececie bez snu, niemal bez jedzenia i tylko z krótkimi przerwami na wyprowadzanie psa. Za tym jednym posiedzeniem zaliczyłem od początku do końca „Dooma", rozegrałem kilka partii w „Kasparov Gambit" i pobiłem na głowę inspiratorów filmów z gatunku X-Files w grze „UFO: Enemy Unknown". Z niewyspania rzeczywistość jawiła mi się niczym korytarze „Dooma", a ludzie na ulicy jako szachowe figury. Nie wyszło mi to specjalnie na zdrowie i nigdy więcej takiego wyczynu nie powtórzyłem, dlatego ten mój pierwszy raz był – jak dotychczas – ostatnim, kiedy siedziałem przy komputerze przez trzy bite doby non-stop.



Michał J. Adamczak



31

FORMULA 1 GRAND PRIX

producent: Microprose
recenzja w ŚGK: 2/94

Odlotowy symulator jazdy bolidem Formuły 1, który w chwili swojego wydania nie miał sobie równych. Podczas gry można było spróbować swoich sił na wszystkich trasach, po których na codzień ścigają się zawodowcy. Co niektórzy konserwatyści twierdzą, że do dziś jest to najlepszy, choć może przestarzały graficznie, tytuł w swej kategorii.

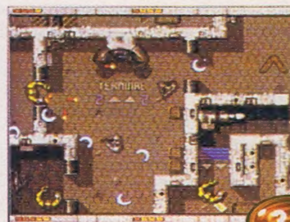


32

THE SETTLERS

producent: Blue Byte
recenzja w ŚGK: 2/94

Pierwsza część trylogii "osadników" spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem miłośników strategii. Jako lider jednej z kilku nacji musiałeś powiększać terytoria swojego ludu, zarządzać zasobami naturalnymi, tworzyć osiedla i oczywiście toczyć wojny z sąsiadami. Jedna z gier która na trwałe zapisała się w pamięci graczy.

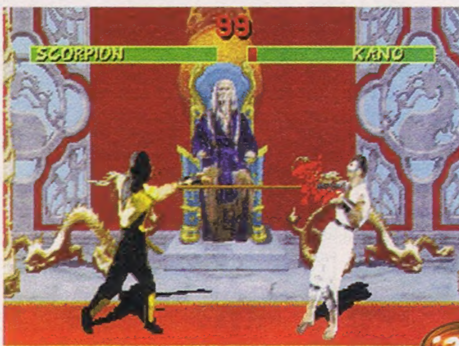


33

ALIEN BREED 2

producent: Team 17
recenzja w ŚGK: 2/94

Najlepsza część z serii ***Alien Breed***, nieoficjalnie nawiązującej do fabuły "Obcego". Znakomita strzelanina, w której dwóch graczy mogło walczyć wspólnie na jednym ekranie. Jedną z głównych atrakcji ***Alien Breed 2*** były wyśmienicie zaprojektowane, rozległe poziomy, które niejednokrotnie trzeba było przemierzać „na czas".



34

MORTAL KOMBAT

producent: Virgin Games
recenzja w ŚGK: 2/94

Absolutna legenda w dziedzinie bijatyk, która doczekała się nawet ekranizacji. **Mortal Kombat** i jego następcy wylansowali kilka kultowych postaci jak Liu Kang, Goro, Sub-Zero, czy Raiden. Jako jeden z wojowników turnieju Mortal Kombat, musiałeś pobić wielu fantastycznych przeciwników za pomocą licznych kombosów, ciosów i sławnych już Fatality. Program ten szokował przede wszystkim niesamowitą „krwistością", a także ogromną ilością ciosów specjalnych, których odkrywanie i doskonalenie stanowiło doskonałą zabawę samą w sobie.

O popularności **Mortal Kombat** świadczy fakt, iż była to pierwsza gra, na podstawie której nakręcono film.



35

SIM CITY 2000

producent: Maxis
recenzja w ŚGK: 4/94

Ulepszona graficznie i wzbogacona o nowe opcje wersja ***Sim City*** – pierwszej gry,w której głównym celem było zbudowanie, ulepszanie i dopatrywanie każdego szczególiku w życiu codziennym miasta. Tę grę albo się kochało, albo jej nienawidziło, przy czym ta pierwsza tendencja zdecydowanie dominowała.

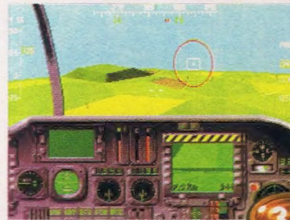


36

DOOM

producent: Id Software
recenzja w ŚGK: 4/94

To w zasadzie tytuł, który na dobre rozpoczął falę strzelanin FPP. Ludzie, odpowiedzialni za ***Wolfensteina 3D***, który nie spotkał się ze zbyt wielkim uznaniem, wydali **Dooma**, który na zawsze zmienił oblicze rynku gier komputerowych. Jako bezimienny twardziel podróżowałeś po przedsionku piekieł walcząc przy pomocy pokaźnego arsenału z hordami bestii.



37

GUNSHIP 2000

producent: Microprose
recenzja w ŚGK: 5/94

Rewelacyjny remake sławnego **Gunship**, symulatora lotu i walki śmigłowcem bojowym. Jako elitarny pilot tej latającej fortecy, mogłeś wziąć udział w najniebezpieczniejszych powietrznych misjach wojskowych w najróżniejszych zakątkach świata. Popularność tego tytułu była swego czasu tak wielka, że sięgali poń również gracze na codzień unikający symulacji.



38

UFO: ENEMY UNKNOWN

producent: Microprose
recenzja w ŚGK: 9/94

Sławetny prekursor serii ***X-Com***, opowiadającej dzieje walki ludzkości z najeźdźcami z Marsa. Jeden z najbardziej klasycznych przykładów srategii turowej, połączonej z wątkiem rozwoju naukowego. Walka toczyła się na poziomie taktycznym, w miastach i w podziemnych bazach, a także na powierzchni Czerwonej Planety.



39

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

producent: Electronic Arts
recenzja w ŚGK: 10/94

Pierwsza symulacja gry w piłkę nożną z serii ***FIFA***. Od momentu powstania tego tytułu, każda kolejna gra z tego cyklu podwyższała standard komputerowego futbolu. Tytuł ten zapisał się w pamięci graczy tym, że po raz pierwszy porównano wygląd gry do transmisji telewizyjnej.



40

TIE FIGHTER

producent: LucasArts
recenzja w ŚGK: 11/94

Następca ***X-Winga***, pierwszej symulacji kosmicznej umieszczonej w realiach "Gwiezdnych wojen". Tym razem można było opowiedzieć się po stronie Imperium jako pilot walczący z nędznymi rebeliantami. Do Twojej dyspozycji było 6 różnych pojazdów, 12 kampanii (w wersji z dodatkiem) oraz grafika SVGA, dzięki której Ciemna Strona Mocy prezentowała się wprost prześlicznie.



41

LORDS OF THE REALM

producent: Impression
recenzja w ŚGK: 12/94

Ta strategia stawiała Cię w roli zarządzającego średniowiecznymi angielskimi prowincjami. Jako najwyższy feudał w okolicy musiałeś mocno napracować się nad kontrolowaniem gospodarki i oczywiście spraw wojennych.



42

K-240

producent: Gremlin Graphics
recenzja w ŚGK: 7-8/94

Wspaniała strategia kosmiczna, będąca następcą słynnej ***Utopii***. Jako głównodowodzący w sektorze bogatych w złoża naturalne astreoidów K-240, musiałeś zakładać kolejne bazy, by organizować wydobycie broniąc ich jednocześnie przed tajemniczymi obcymi.



43

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

producent: Sensible Software
recenzja w ŚGK: 1/95

Rozwinięcie legendarnego ***Sensible Soccer***. Tytuł ten pozwalał na rozegranie mistrzostw lub zawodów ligowych z udziałem prawie wszystkich drużyn świata. Nazwiska piłkarzy były zgodne z rzeczywistością, można też było dokonywać transferów.



44

PANZER GENERAL

producent: SSI
recenzja w ŚGK: 3/95

Klasyka wojennych strategii turowych. Gra zdobyła sobie uznanie zarówno dzięki rozbudowanym możliwościom taktycznym jak i wyjątkowo prostej obsłudze.



45

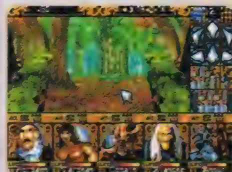
HERO QUEST 2: LEGACY OF SORASIL

Producent: Gremlin Graphics
recenzja w ŚGK: 4/94

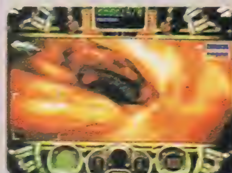
Kontynuacja znanej przygodówki ***Hero Quest*** była tak naprawdę tylko w połowie grą przygodową, a w drugiej połowie – rolplejem. Pozycja wprost obowiązkowa dla miłośników komputerowych RPG.

PORAŻKA

Jako że rok ten był nadzwyczaj obfity pod względem nowości, zdarzyło się aż kilka poważnych wpadek – drobnych, jak gra "Dark Legion" (ŚGK 10/94), w której wszystko ładnie wyglądało, choć nie miało sensu za grosz, ale i poważnych, jak trzecia część "Ishara" (ŚGK 9/94), która to rozczarowywała faktem, iż bardziej przypominała przygodówkę, niż RPG (pomimo dobrej grywalności). Był też "Microcosm" (ŚGK 5/94), który obiecywał wiele, ale na tych właśnie obietnicach się skończyło (nie mówiąc o nieustannym przesuwaniu daty premiery, braku obiecywanej wersji na PC, cieniutkiej jak włos fabule).



Ishar 3



Microcosm

MÓJ PIERWSZY ZŁAMANY DŻOJSTIK

Całe zdarzenie miało miejsce krótko po tym jak w 1985 roku mój szanowny rodziciel przyniósł do domu nowiutkie Atari 800 XL, a wraz z nim wspaniały firmowy dżojstik Atari. Z pomocą tegoż przyrządu z godnym podziwu zapałem zacząłem katować „Montezuma's Revenge", „Bruce Lee" i wreszcie sportowy hicior z brodą – „Decathlon". To właśnie ten ostatni tytuł w znacznej mierze przyczynił się do tragedii, jaka wydarzyła się pewnego wieczoru. Na monitorze mój sportowiec był coraz bliższy pobicia rekordu w biegu na 400 metrów, serce biło mi coraz szybciej, pot obficie wystąpił na czoło, wiedziałem, że meta jest niewyobrażalnie blisko i nic już nie odbierze mi zwycięstwa. Wykrzesując ostatki sił, postanowiłem dobiec na finisz szybkim sprintem, co wiązało się ze zwiększeniem prędkości machania dżojem w lewo i w prawo. Tuż przed linią końca usłyszałem trzask i spojrzawszy w dół, z przerażeniem zdałem sobie sprawę, że strzępki, które trzymam w dłoniach, to wszystko co zostało z mojego dżojstika. Wyścig wygrałem, ale mojego pierwszego złamanego dżoja wspominałem długo potem jak rozpadła mi się w rękach dziesiątka jego następców.



Michał Nowakowski



46

NASCAR RACING

producent: Papyrus
recenzja w ŚGK: 2/95

Znakomite wyścigi, które pozwalały stanąć w szranki w znanych amerykańskich zawodach National Association for Stock Car Auto. Akcja gry była wyjątkowo szybka i obfitowała w widowiskowe wypadki, których podziwianie umożliwiała oryginalna opcja edycji replayów. Gra imponowała dokładną grafiką i zaskakująco wysokim poziomem realizmu symulacji.



47

PREMIER MANAGER 3

Producent: KOEI
recenzja w ŚGK 6/95

Jedna z najlepszych gier menadżerskich na komputery 16-bitowe. **Premier Manager 3** oferował bogactwo opcji, rozbudowane statystyki zawodników oraz rozległe możliwości ingerowania w przebieg meczów. Jedną z ciekawostek był przyjazny interfejs, gwarantujący wygodny dostęp do wszelkich danych i ekranów decyzyjnych.



48

WARCRAFT

producent: Blizzard
recenzja w ŚGK: 3/95

Pierwszy RTS utrzymany w konwencji fantasy. Jako główny wódz orków bądź ludzi, musiałeś poprowadzić swych podwładnych ku zwycięstwu w szeregu misji o rosnącym stopniu skomplikowania. Swojego czasu program zachwycał cudowną grafiką, a zabawne odzywki jednostek po ich wybraniu przeszły już do legendy gier komputerowych.



49

DARK FORCES

producent: LucasArts
recenzja w ŚGK: 3/95

Pierwsza strzelanina FPP umieszczona w realiach "Gwiezdnych wojen". Jako najemnik-szpieg wynajmujesz się rebeliantom do odkrycia tajemnicy tworzonej przez Imperium śmiercionośnej broni. **Dark Forces** cechowała wyjątkowo ciekawa fabuła oraz trudne misje, których ukończenie wymagało niepoślednich umiejętności od gracza.

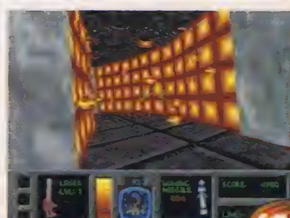


50

HERETIC

producent: Raven
recenzja w ŚGK: 4/95

Przed ukazaniem się **Heretica** nie było żadnej strzelaniny FPP w klimatach fantasy. Grę stworzono na bazie ulepszonego engine'u ***Dooma***, a zwyczajne uzbrojenie zastąpiły tu czary i mikstury. Zabawa była podzielona na trzy scenariusze, z których każdy wymagał wielu godzin zabawy do ukończenia.



51

DESCENT

producent: Interplay
recenzja w ŚGK: 4/95

Kolejna strzelanina na modłę ***Dooma***, która jednakże odznaczała się oryginalnością swego podejścia do gatunku. Jako pilot małego statku kosmicznego zostałeś wydelegowany do walki ze zbuntowanymi robotami w sieci podziemnych korytarzy kopalnianych obcej planety. **Descent** i jego kolejne części do dziś wzbudzają niemałe emocje wśród graczy.

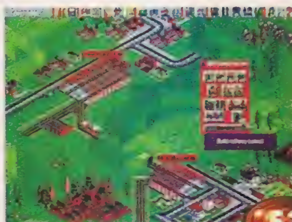


50

SYSTEM SHOCK

producent: Origin
recenzja w ŚGK: 3/95

Jeden z najważniejszych tytułów z gatunku rolplejów utrzymanych w konwencji science-fiction, a jednocześnie pierwsza gra, która została w całości przetłumaczona na język polski. Grę rozpoczynasz jako uzdolniony hacker, który przypadkiem włamał się do systemu komputerowego Shodan, przez co przypadkiem wplątałeś się w intrygę, w wyniku której zmuszono Cię do rozwikłania tajemnicy stacji orbitalnej. **System Shock** do dziś wprawia w zachwyt swą znakomitą fabułą, która w chwili jego wydania stawiała go na czołowym miejscu pośród najlepszych rolplejów.



'53

TRANSPORT TYCOON

producent: Microprose
recenzja w ŚGK: 4/95

Rewelacyjne skrzyżowanie pomysłów z ***Sim City*** i ***Railroad Tycoon.*** W **Transport Tycoon** wcielałeś się w biznesmena rozkręcającego interes przewozowy pomiędzy miastami i kompleksami przemysłowymi.



'54

COMMAND&CONQUER

producent: Westwood Studios
recenzja w ŚGK: 11/95

Command&Conquer to bodajże najważniejszy obok ***Dune 2*** i serii ***Warcraft*** tytuł w historii rozwoju strategii czasu rzeczywistego. Standard wyznaczony w połowie lat dziewięćdziesiątych przez ten tytuł na długi czas stał się wyznacznikiem tego jak powinien wyglądać dobry RTS. Fabuła **Command&Conquer** opowiada o konflikcie jaki rozegra się w niedalekiej przyszłości w wyniku odkrycia przez naukowców w Afryce nadzwyczaj cennego surowca o nazwie Tiberium. W dwóch przeciwnych obozach stoją siły GDI, czyli ogólnoświatowej organizacji mającej na celu utrzymanie na Ziemi pokoju, oraz Bractwo NOD, chcące wykorzystać surowiec do celów wojskowych. Gra łącznie pozwalała na rozegranie trzydziestu misji w dwóch różnych kampaniach, przy czym do jej sukcesu niewątpliwie przyczyniła się znakomita fabuła w interesujący sposób rozwijająca się pomiędzy zadaniami. Oszałamiająca jak na owe czasy była również liczba jednostek i budynków, jakie można było kontrolować, a także duża różnorodność funkcji jakie pełniły. Żadna lista najważniejszych gier komputerowych nie byłaby kompletna bez tego niekwestionowanego hitu.



'55

HEROES OF MIGHT&MAGIC

producent: New World Computing
recenzja w ŚGK: 12/95

Strategia osadzona w realiach znanej serii komputerowych rolplejów ***Might&Magic.*** Podczas gry badałeś fantastyczne krainy i toczyłeś bitwy przy użyciu baśniowych wojsk.



'56

ACTUA SOCCER

producent: Gremlin Graphics
recenzja w ŚGK: 1/96

Znakomita piłka nożna zapamiętana przede wszystkim ze względu na wysoką jakość grafiki. Do dziś dzień gry z serii **Actua Soccer** są największymi rywalami serii ***FIFA***, co roku doprowadzając do kłótni zwolenników obydwu cyklów.



'57

THE NEED FOR SPEED

producent: Electronic Arts
recenzja w ŚGK: 1/96

Gra, która zapoczątkowała jedną z najbardziej znanych i popularnych serii wyścigów samochodów sportowych **The Need for Speed.** W momencie jej ukazania się wyznaczyła nową jakość graficzną w swym gatunku, co sukcesywnie czynili również jej następcy. Gra pozwalała na ściganie się w kilku różnych wymyślnych trybach, dając do dyspozycji najszybsze i najbardziej ekskluzywne bryczki świata.



'58

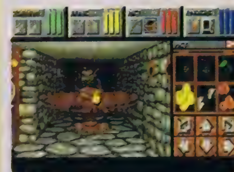
WORMS

producent: Team 17
recenzja w ŚGK: 1/96

Kolejne małe, urocze istotki po Lemmingach, które zawojowały serca graczy komputerowych. **Worms** to wariacja shareware'owego tytułu ***Scorch***, w której zamiast czołgów w dwóch przeciwnych drużynach walczą ze sobą przy pomocy rozbudowanego arsenału różowe robaczki. Typowy tytuł, który był świetny w trybie dla jednego gracza, ale jego największe walory ujawniały się kiedy przed ekranem zasiadało dwóch zawodników.

PORAŻKA

Podobnie, jak rok wcześniej, tak i w tym 1995 zdarzyło się sporo wpadek: fatalna symulacja kosmiczna Microprose pt. "Mantis" (ŚGK 7/95), powstały na fali mody na dinozaury "DinoPark Tycoon" (ŚGK 5/95) czy "Front Lines" (ŚGK 4/95) – nieudolny naśladowca "Battle Isle", zniechęcający szybkością działania i inteligencją przeciwnika. Jednak najsmutniejszym wydarzeniem było wydanie gry "Dungeon Master 2". Długo musieliśmy na nią czekać, a kiedy już się doczekaliśmy, okazało się, iż mamy do czynienia z przeżytkiem. Część pierwsza otworzyła rozdział tzw. "dungeonów", a część druga go zamknęła. Cóż za ironia losu.



Dungeon Master 2

MOJA PIERWSZA ZARWANA NOCKA

Moja pierwsza nieprzespana noc z komputerem związana była z fenomenalną, jak mi się wydawało, grą zatytułowaną „Atic Atac". Nie wiedziałem jeszcze wówczas, iż czas mija szybciej, jeśli człowiek da się wciągnąć zabawie i dlatego z pewnym niedowierzaniem odkryłem, iż z godziny dziewiątej wieczór, nagle zrobiła się czwarta rano. Ale cóż, byłem zauroczony grafiką, dźwiękiem i możliwościami mojego ZX Spectrum! Ten komputer był po prostu fenomenalny, zaś jego gumowa klawiatura wprost wydawała się stworzona do gier. Dzielnym rycerzem przemierzałem pomieszczenia ponurego zamczyska, walczyłem z upiorami i zajadałem się znalezionymi owocami, by dodać sobie sił — niewielu ludzi mogło sobie pozwolić na taki luksus w 1983 roku. Ja mogłem, a jedyne co psuło mi nastrój to trudności z odczytaniem taśmy przez podłączony do komputera magnetofon oraz strasznie głośna muzyka, której nie szło ściszyć. Można by rzec, że były to pionierskie czasy.



Piotr Orcholski



WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT

producent: Mindscape
recenzja w ŚGK: 3-4/96

Znakomita strategia oparta na realiach figurkowej gry bitewnej "Warhammer", w której jako dowódca wojsk Imperium musiałeś stawić czoła szczuropodobnym Skavenom w serii misji o rosnącym stopniu skomplikowania. Podczas gry można było dowolnie manipulować planszą, obracając nią i robiąc zbliżenia, który to motyw niejednokrotnie wykorzystano potem w innych strategiach.



DUKE NUKEM 3D

producent: 3D Realms
recenzja w ŚGK: 3-4/96

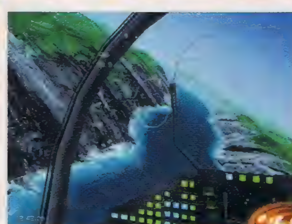
Ta gra przez cały rok 1996, a nawet początek następnego, kompletnie blokowała wszystkie redakcyjne komputery, przy których 24 godziny na dobę siedzieli rozemocjonowani redaktorzy wojujący ze sobą w trybie Deathmatch. Jednakże nawet opcja dla pojedynczego gracza tej strzelaniny FPP była znakomicie pomyślana, pełna ukrytych pomieszczeń oraz urządzeń, które naprawdę działały. Fantastyczne lokacje, przerażający wrogowie i zestaw uzbrojenia rodem z megasklepu z bronią, wszystko to sprawiało, że potężny Duke w okularach przeciwsłonecznych zawojował praktycznie cały świat. Co tu dużo gadać - po prostu, jak to mawiał sam główny bohater gry: Come get some!



SILENT HUNTER

Producent: SSI
recenzja w ŚGK: 6/96

Jedna z nielicznych gier symulacyjnych, których tematem jest dowodzenie okrętem podwodnym - tutaj, z drugiej wojny światowej. Program dawał możliwość wcielenia się w rolę kapitana amerykańskiego okrętu operującego na Pacyfiku. Zawarte w grze scenariusze umożliwiały wzięcie udziału w historycznym patrolu, a także odegranie pełnej kariery wojskowej. Dzięki rozbudowanym opcjom konfiguracyjnym, **Silent Hunter** nadawał się zarówno dla początkujących, jak i doświadczonych fanów morskich symulacji, wychowanych na podobnym pod względem założeń oraz interfejsu ***Aces of the Deep***. O jakości tej gry dobitnie świadczy fakt, iż do teraz nie powstał żaden produkt mogący się równać z tym przebojem.



EUROFIGHTER 2000

Producent: DID
recenzja w ŚGK: 5/96

Ten doskonały symulator samolotu myśliwskiego nowej generacji stworzony został przez firmę mającą na koncie nie tylko inne symulacje, ale także prace nad zamówieniami sił zbrojnych Wielkiej Brytanii, dotyczącymi symulatorów dla lotnictwa oraz układów naprowadzania bomb typu "smart". **Eurofighter 2000** jeszcze przed epoką akceleratorów 3D olśniewał wspaniałą grafiką i wiernym odzwierciedleniem tysięcy kilometrów kwadratowych prawdziwego terenu. Najbardziej imponującym elementem tej gry był niesamowity realizm symulacji, uwzględniający wszystkie aspekty aerodynamiki oraz skomplikowaną obsługę urządzeń pokładowych i współpracę z samolotami AWACS. To była gra dla prawdziwych znawców – opanowanie jej wymagało spędzenia przynajmniej kilu dni z podręcznikiem pilotażu w ręce.



FLIGHT UNLIMITED

Producent: Looking Glass
recenzja w ŚGK: 3-4/96

Symulator samolotów cywilnych, jako jedyny mógł zagrozić hegemonii serii ***Microsoft Flight Simulator***. Zrobił to bardzo skutecznie, przede wszystkim dzięki olśniewającej grafice: po raz pierwszy wykorzystano tu autentyczne zdjęcia lotnicze do obteksturowania terenu, nad jakim latał gracz. **Flight Unlimited** wyznaczył nowe standardy dotyczące symulatorów lotniczych i... wymagań sprzętowych.



'64

WING COMMANDER 4

producent: Origin
recenzja w ŚGK: 6/96

Zdecydowanie najlepsza część serii *Wing Commander*, która w chwili swojego wydania szokowała nie tylko jakością grafiki (w tym rewelacyjne filmy), dźwięku (jeden z pierwszych przypadków nagrania soundtracku przez orkiestrę), ale także liczbą kompaktów, których było aż sześć! Kolejna odsłona wojny pomiędzy ludźmi i kotowatymi Kilrathi.



'66

SYNDICATE WARS

producent: Bullfrog
recenzja w ŚGK: 10/96

Druga część osławionego ***Syndicate***, którego akcję umieszczono pięćdziesiąt lat po wydarzeniach z "jedynki". Świat znajduje się pod kontrolą potężnego syndykatu, monitorującego wszystkich ludzi za pomocą specjalnego chipa. Jedynie sekta "Kościół nowej epoki" ośmieliła się wszcząć nową wojnę o panowanie nad światem. Krótko mówiąc, idea starego przeboju ***Syndicate***, przeniesiona została w trójwymiarowe środowisko.



'69

TOMB RAIDER

producent: Core Design
recenzja w ŚGK: 1/97

Tytuł ten okazał się być remedium na kłopoty finansowe firmy Eidos Interactive, ale co ważniejsze, jest uznawany za prekursora wszystkich zręcznościówek TPP, łączących w sobie elementy przygodówek i gier akcji (choć na dobrą sprawę pierwsze było, nie tak znane, ***Fade to Black***). Główna bohaterka **Tomb Raidera** o imieniu Lara Croft jest już dzisiaj zaliczana do najbardziej kultowych postaci kiedykolwiek wykreowanych w historii gier komputerowych, stając się w elektronicznym świecie odpowiednikiem Indiany Jonesa z dużego ekranu. Piękna poszukiwaczka przygód, idąc tropami legendarnych artefaktów, odwiedziła między innymi Andy, Egipt, a nawet Atlantydę, omijając po drodze masę śmiertelnych pułapek i posyłając do piachu z pomocą dwóch niezawodnych pistoletów istne legiony wrogów, w tym samym czasie wykonując serię karkołomnych akrobacji. Biorąc pod uwagę, że popularność **Tomb Raidera** od chwili jego wydania rośnie do dzisiejszego dnia (w tym numerze recenzujemy czwartą część), być może pod koniec przyszłej dekady Lara Croft zdąży wystąpić w kilkunastu kolejnych archeologicznych przygodach (oby tylko dobre pomysły na scenariusze dopisały). Jakby nie było, jest to gra, która złotymi zgłoskami zapisała się w pamięci większości maniaków gier komputerowych.



'65

SPACE HULK 2

producent: Electronic Arts
recenzja w ŚGK: 9/96

Space Hulk 2 był kontynuacją przeboju opartego na pomyśle rodem z planszówki, ale swym wykonaniem oraz jakością i poziomem trudności przewyższał poprzednika o głowę. Połączenie strzelaniny FPP i strategii, w której grupy marines walczyły z Genokradami z dryfujących wraków kosmicznych.



'68

MECHWARRIOR 2 – MERCENARIES

producent: Activision
recenzja w ŚGK: 12/96

Sam ***Mechwarrior 2*** ukazał się w roku 1995, ale dopiero w momencie pojawienia się wersji poprawionej, mechy na dobre rzuciły się do walki z konkurencją, wynosząc ten tytuł na szczyty rankingów symulacji robotów. Wersja ta pozwalała na płynną walkę w sieci.

PORAŻKA

Pomijając wpadki w rodzaju "Pyrotechnici" (ŚGK 5/96), "Space Bucks" (ŚGK 8/96) czy "Z" (ŚGK 11/96), najbardziej bolesnym w tym roku dla graczy (amigowych, dodajmy) był fakt, iż grę "Albion" (ŚGK 11/96), luźną kontynuację amigowego cyklu składającego się z dwóch części: "Amberstar" i "Ambermoon", wydano z dużym opóźnieniem i w dodatku wyłącznie w wersji na PC. Trzeba przy tym dodać, że choć gra sama w sobie była całkiem niezła, to jednak nie odniosła spodziewanego sukcesu, bowiem mało który pecetowiec wiedział kto zacz. Słowem, trafienie jak kulą w płot.


Albion



'67

QUAKE

producent: Id Software
recenzja w ŚGK: 10/96

Kolejna strzelanina twórców ***Dooma*** i ***Wolfensteina 3D***, którzy tym razem postanowili jednak nieco rozwinąć swój rewelacyjny pomysł. O ile fabuła w **Quake** nie należała do wyrafinowanych, to jego engine powalił graczy na kolana. Przede wszystkim chodziło o całkowicie trójwymiarowe postacie i możliwość obracania celownikiem na wszystkie strony. Elementem, który znacznie przyczynił się do sukcesu **Quake** była również opcja multiplayer w sieci, która swojego czasu doczekała się nawet swoich własnych mistrzostw Polski. Przełom, jaki swojego czasu zrobił **Quake**, porównywalny jest jedynie do furory wywołanej później przez ***Half-Life'a***.

MÓJ PIERWSZY MILION

Nie o milion dolarów ani nawet złotych tu chodzi. Mowa o pierwszym milionie punktów. Było to dość dawno, jakieś 9 lat temu. Gra nazywała się „Drop Zone" i działała na 8-bitowym Atari; prosta strzelanina bardzo podobna do „Defendera". Grało się wtedy oryginalnymi dżojstikami Atari – wyglądały jak krótki kijek wbity w kanciaste pudełko. Niewygodne do granic wytrzymałości. Ale to nie przeszkadzało, gra mnie wciągnęła do takiego stopnia, że spędziłem przy niej całe tygodnie. Przeciętny gracz uzyskiwał w tę grę 40-60 tysięcy punktów, gdyż później robiło się już zbyt trudno. Uwziąłem się jednak. Grałem dniami i nocami, aż doszedłem do 100 tysięcy. To był sukces, ale nie wystarczył. Grałem dalej bez opamiętania. Oryginalny atarowski dżojstik rozleciał się na kawałki. Przerzuciłem się na inny – tajwański szmelc. Ale grało się lepiej. Aż pewnego dnia, całkiem zwyczajnego dnia, na liczniku pojawiła się jedynka... i sześć zer. Milion! Okrąglutki. To był szok. Ze stresu resztę żyć straciłem w parę sekund. Ale to nic. Magiczna granica została przekroczona. Od tego momentu miałem już pewność – jestem uzależniony. Uzależniony od gier. Nieodwołalnie. I dobrze mi z tym.



Adam Gregrowicz



70

DIABLO

Producent: Blizzard
recenzja w ŚGK: 2/97

Ten niezwykle oryginalny tytuł nie tylko podzielił środowisko graczy na fanów, twierdzących że **Diablo** to świetny rolplej oraz przeciwników, uważających go za świetną... zręcznościówkę, ale także zjednoczył całe rzesze użytkowników komputerów za sprawą rewelacyjnie rozwiązanej opcji gry sieciowej. Pomijając główny wątek, sprowadzający się do eksploracji labiryntów i doskonalenia cech swej postaci w celu pokonania demona, **Diablo** oferowało niesamowite przygody właśnie podczas sieciowania, gdzie można było nie tylko wyrzynać się nawzajem po równi z poczwarami, ale przede wszystkim kroczyć ramię w ramię, niczym rasowa drużyna RPG.



71

PRIVATEER 2

Producent: Origin
recenzja w ŚGK: 2/97

Już pierwsza część tej gry spotkała się z dużym aplauzem, wykorzystując engine ***Wing Commandera*** do stworzenia gry handlowej na wzór ***Frontier***, ale to **Privateer 2: The Darkening** ustanowił przez długi czas niedościgniony wzór dla tego typu programów. Intrygująca zagadka amnezji głównego bohatera, do rozwiązania której trzeba było nie tylko przebić się siłą laserów i rakiet, ale także zmysłem handlowym i sprytem podczas rozmów z różnymi postaciami. Mnogość broni, statków i ścieżek prowadzących do zwycięstwa gwarantowały dziesiątki godzin wyśmienitej zabawy. Dopiero pojawienie się w ostatnich miesiącach ***X - Beyond the Frontier*** zagroziło pozycji **Privateer 2** jako najlepszej kosmicznej handlówki.



72

WAGES OF WAR

Producent: New World Computing
recenzja w ŚGK: 3/97

Zdecydowanie najlepsza strategia turowa z podgatunku, którego protoplastami były ***Sabre Team*** i ***UFO: Enemy Unknown***. Dowodzenie najemnikami, wykonującymi misje "w polu i zagrodzie" dla rządów i prywatnych zleceniodawców, zostało tu przedstawione w niezwykle realistyczny sposób i na dobrą sprawę do teraz nie powstała żadna gra, która mogłaby się równać z **Wages of War** – wliczając w to najnowsze ***Jagged Alliance*** oraz ***Rezerwowe Psy***. Ten ostatni tytuł zresztą pełnymi garściami czerpie z doświadczeń produktu **New World Computing**, zarówno w zakresie realistycznego odzwierciedlenia działania wielu typów broni, jak i pod względem konstrukcji misji, z zachowaniem podziału na miejskie i terenowe.

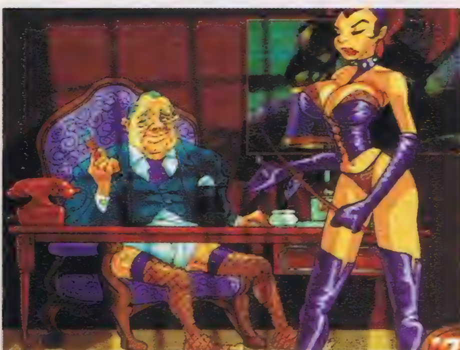


73

MASTER OF ORION 2

Producent: Microprose
recenzja w ŚGK: 7/97

Strategia kosmiczna o niezwykle prostej grafice i wprost nieskończonej odgrywalności (replayability). Przez wielu uznawana była za następczynię ***Civilization***, ze względu na treść: podbój kosmosu, rozpoczynany od własnego układu gwiezdnego, a kończony na całej galaktyce i w innym wymiarze. Gra oferowała możliwość konstruowania własnych statków kosmicznych, wiele opcji dyplomatycznych oraz bogate, wielowątkowe drzewo technologii. Jedną z cech decydujących o odgrywalności **MoO2** była możliwość kreowania ras obdarzonych różnorakimi zdolnościami i przypadłościami. Do dziś w **Master of Orion 2** z przyjemnością zagrywa się połowa redakcji ŚGK.



74

WET: THE SEXY EMPIRE

Producent: CDV Software
recenzja w ŚGK: 10/97

Pierwsza i jedyna gra w historii, ukazująca w krzywym zwierciadle amerykański mit "od pucybuta do milionera" - tutaj zamieniony na drogę "od alfonsa do producenta filmów porno". Gra tyleż kontrowersyjna, co wciągająca, głównie ze względu na fakt, iż właściwie nie dało się w nią przegrać: udowadniała, iż przemysł porno to biznes, na którym nie da się stracić. Przy okazji można było zapoznać się z kulisami produkcji filmów. Rzecz jasna, program ze względu na ostre sceny erotyczne, przeznaczony był wyłącznie dla odbiorców pełnoletnich.



'75

INCUBATION

Producent: Blue Byte
recenzja w ŚGK: 11/97

Strategia turowa okraszona wyśmienitą, trójwymiarową grafiką. Gracz wcielał się tu w dowódcę oddziału kosmicznych marines wysłanych na planetę Scayra i walczących z krwiożerczymi tubylcami. Konstrukcja misji przypominała niekiedy bardziej grę logiczną niż strategiczną, a niesamowity klimat przywodził na myśl sceny z filmu "Obcy – decydujące starcie".



'76

HEXEN 2

Producent: Raven Software
recenzja w ŚGK: 11/97

Pierwsza gra FPP, która od początku robiona była pod kątem wykorzystania możliwości akceleratorów 3D i trybu OpenGL. Nie tylko wspaniała oprawa graficzna zadecydowała o sukcesie drugiej części ***Hexena***, ale również fakt, iż gra ta była najbardziej udaną częścią serii zapoczątkowanej przez legendarnego ***Heretika***, oferując coś więcej niż tylko eksplorację labiryntów. Program ten na dobrą sprawę był niemal rolplejem osadzonym w trójwymiarowym środowisku, z niezwykle bogatym światem i wciągającą fabułą, a wartości dodawała mu możliwość przejścia gry jednym z kilku bohaterów o odmiennych cechach.

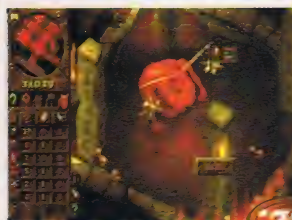


'77

JEDI KNIGHT

Producent: LucasArts
recenzja w ŚGK: 12/97

Kontynuacja rewolucyjnego ***Dark Forces*** – gry osadzonej w świecie "Gwiezdnych wojen". Tym razem jako Kyle Katarn, gracz musiał stawić czoło bandzie ciemnych Jedi, prowadzonych przez mistrza Jereka. Program ten znowuż zrewolucjonizował gatunek gier 3D; można w nim było używać świetlnego miecza, a co ważniejsze – główny bohater potrafił posługiwać się różnymi formami Mocy, przy czym jego umiejętności rosły w miarę pomyślnego wykonywania kolejnych zadań i odkrywania sekretów poszczególnych plansz. Dzięki wspaniale opracowanej opcji gry sieciowej, do dziś gra ta cieszy się ogromną popularnością wśród fanów gwiezdnej trylogii. Równie dobrze przedstawiał się dodatek do **Jedi Knight**, zatytułowany ***Mysteries of the Sith***, w którym można było wcielić się zarówno w Kyle'a, jak i w Marę Jade. Jedną z atrakcji wprowadzonych przez **MotS** było usunięcie podziału na ciemną i jasną stronę Mocy podczas wyboru umiejętności Jedi.



'78

DUNGEON KEEPER

Producent: Bullfrog
recenzja w ŚGK: 6/97

Ten produkt **Bullfroga** postawił na głowie gatunek labiryntowych RPG w stylu ***Eye of the Beholder***. Tutaj ci dobrzy byli tymi złymi, a gracz dowodził hordami potworów, ustawiał pułapki i konstruował skomplikowane labirynty, aby powstrzymać stada pędzących za łatwym łupem kapłanów, paladynów i innych wysłanników tak zwanego dobra. Kolejne scenariusze stawiały przed użytkownikiem coraz większe wyzwania, dzięki czemu gra, choć przesycona natrętnym miejscami humorem, była trudna, a przy tym niezwykle wciągająca: nigdy wcześniej tak dobrze nie było się tak złym.



'79

AGE OF EMPIRES

Producent: Microsoft
recenzja w ŚGK: 12/97

Szturm giganta z **Redmond** na błyskawicznie rozwijającą się gałąź RTS-ów zakończył się pełnym sukcesem. **Age of Empires** w pełni korzystał z doświadczeń innych gier tego typu, zawierając wszystkie klasyczne dla nich motywy, jak eksploracja terenu czy zdobywanie surowców, a zarazem wyznaczał nową jakość, przedstawiając w rozrywkowej formie prehistorię ludzkości. Doskonale opracowane scenariusze pokazywały jak tworzyły się pierwsze formy państwowości i w jaki sposób z grup zbieraczy i łowców wyrosły silne, centralnie sterowane organizmy społeczne.

PORAŻKA

Jedną z największych porażek w tym roku była gra "Battlecruiser 3000 A.D." (ŚGK 6/97). Zdziwiło to wszystkich tym bardziej, że gra była całkiem przyzwoita (a dla niektórych nawet więcej niż przyzwoita). Autor, co warto odnotować, po porażce finansowej udostępnił wszystkim swoje dzieło za darmo, umieszczając pełną wersję gry w internecie. Oczywiście, znaleźli się tacy, którzy nawet na tym akcie rozpaczy jeszcze zarobili.

Poza tym wszystkie niemal gry na Amigę, które pojawiły się w tym roku i później, były po prostu kompromitacją, cofając pozostałe niedobitki amigowców do lat 80. i w bolesny sposób przedłużającą agonię tego środowiska.



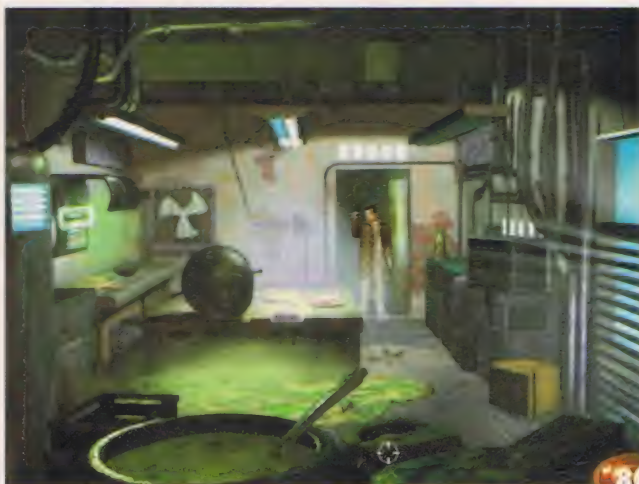
Battlecruiser 3000 AD

MOJA PIERWSZA KREW

To było jeszcze w technikum, w pracowni informatycznej ktoś zainstalował rewelacyjnego „Duke Nukem 3D". Wkrótce większość czasu w jakim sala była udostępniona, spędzałem wraz ze znajomymi na wspólnym strzelaniu w tej grze. A trzeba dodać, iż jednym z opiekunów kółka był wicedyrektor. Uroki trybu multiplayerowego spowodowały, iż zapisałem się do kółka informatycznego, podczas którego nasza ósemka wiecznie grała. Doszło do tego, że będąc w piątej klasie, zwolniałem się z lekcji i pod pretekstem pisania pracy dyplomowej udawałem się do sali informatycznej, by tam bez umiaru dalej giercować. Najzabawniejszą sytuacją była ta, gdy zwolniłem się z telekomunikacji, tłumacząc że muszę napisać wstęp do mojej pracy. Gdy tylko znalazłem się w sali natychmiast Duke poszedł w ruch. Nie minęło 20 minut a mój profesor przyszedł z jakąś sprawą do sali... Na szczęście był bardzo wyrozumiały i spytał się tylko jaki tytuł nosi moja praca dyplomowa.



Karol Szmyt



80

BLADE RUNNER

producent: Westwood Studios
recenzja w ŚGK: 2/98

Do dnia dzisiejszego **Blade Runner** jest jedną z najlepszych gier przygodowych wszechczasów, luźno powiązaną z fabułą filmu Ridleya Scotta o tym samym tytule, stworzonym z kolei na motywach powieści Philipa K. Dick'a "Czy androidy marzą o elektrycznych owcach". Twoim zadaniem jako McCoya, agenta specjalnego policji Los Angeles, było rozwiązanie serii zagadkowych przestępstw, w które ewidentnie zamieszane były androidy. **Blade Runner** zapisał się w historii dzięki nieliniowości fabuły – za każdym razem postacie zachowywały się w inny sposób, a i wydarzenia ulegały zmianom – a także innowacjom w interfejsie. Jeśli chodzi o te ostatnie, ciekawostką była możliwość szczegółowego analizowania zebranych w trakcie śledztwa dowodów, jak również przesłuchiwania świadków na kilka różnych sposobów. Nawet według dzisiejszych standardów gra oszałamia swą cudowną grafiką, nastrojowością i wciągającą fabułą. Zdecydowanie jest to jedna z niewielu przygodówek, o których można powiedzieć, że nawet po jej kilkakrotnym przejściu wciąż będzie zawierała ogromną ilość ciekawostek sprawiających, że warto do niej zasiąść po raz kolejny.



82

FALLOUT

producent: Interplay
recenzja w ŚGK: 4/98

Trudno byłoby chyba znaleźć gracza, który nigdy nie słyszał o tym fascynującym rolpleju. **Fallout** pozwalał Tobie przenieść się w ponurą przyszłość XXII wieku, kiedy to na Ziemi po wyniszczającej wojnie nuklearnej pozostały przy życiu jedynie niedobitki ludzi. Jako specjalny wysłannik jednego z takich osiedli, zostajesz wysłany na poszukiwanie schronu oznaczonego numerem 13, odpowiedzialnego za, szwankujący ostatnimi czasy, system oczyszczania wody pitnej. **Fallout** był swojego rodzaju połączeniem stylu graficznego rodem z **Diablo** i turowej rozgrywki, przywodzącej bardziej na myśl starsze gry gatunku RPG. Największym atutem gry była wyśmienita fabuła pełna niespodziewanych zwrotów w akcji i frapujących zagadek, choć do sukcesu **Fallouta** niewątpliwie przyczynił się także rewelacyjny engine oparty na zasadach książkowego systemu RPG "GURPS".



81

LONGBOW 2

producent: Electronic Arts
recenzja w ŚGK: 3/98

Pierwszy od czasów ***Gunship 2000*** symulator lotu śmigłowcem, który spotkał się z dużym uznaniem fanatyków tegoż gatunku. Możliwość pilotowania trzech różnych rodzajów wojskowych helikopterów, niewiarygodny wręcz realizm z jakim odwzorowano zachowanie się wiropłatów w powietrzu i znakomita konstrukcja oraz zróżnicowanie misji sprawiły, że **Longbow 2** na długo zagościł na ekranach graczy.



83

STAR WARS: REBELLION

producent: LucasArts
recenzja w ŚGK: 4/98

Jak do tej pory jest to jedyna strategia umieszczona w realiach popularnego świata sławetnej serii filmowej "Gwiezdne wojny". Jako głównodowodzący siłami Rebelii lub Imperium, obejmowałeś kontrolę nad swoimi wojskami, przy czym w trakcie konfliktu ważne były zarówno walka jak i elementy szpiegowskie, dyplomatyczne, ekonomiczne i polityczne.

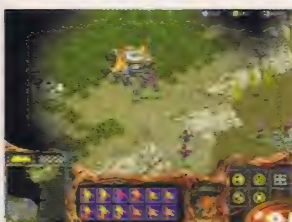


84

BATTLEZONE

producent: Activision
recenzja w ŚGK: 4/98

W chwili, w której ukazał się **Battlezone**, był to jedyny tytuł serwujący graczom mieszankę strategii czasu rzeczywistego w trzech wymiarach i symulacji wielgachnych maszyn bojowych na modłę ***Mechwarriorów*** i ***Heavy Gear'ów***, w którą bawić się mogło nawet ośmiu uczestników w sieci. Fabuła prezentowała tajną wojnę Rosjan i Amerykanów na planetach Układu Słonecznego o cenny surowiec zwany biometalem.

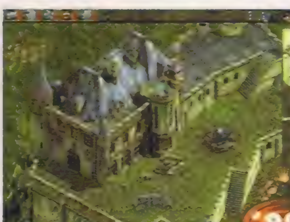


85

STARCRAFT

producent: Blizzard
recenzja w ŚGK: 5/98

Jeden z najważniejszych tytułów z gatunku strategii czasu rzeczywistego. Jako przedstawiciel jednej z trzech ras podejmowałeś walkę z oponentami o cenny surowiec Vespene. Każda frakcja odznaczała się odmiennym stylem prowadzenia wojny, różnymi jednostkami oraz charakterem misji. Wielu maniaków do dziś ćwiczy **Starcrafta** w Battlenecie lub wraz z kolegami za pomocą łącza lokalnego.

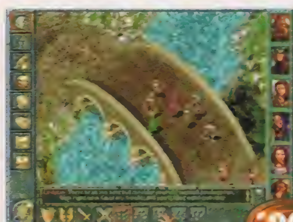


88

COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES

producnet: Pyro Studios
recenzja w ŚGK: 8/98

Strategia czasu rzeczywistego, w której brałeś pod kontrolę grupę komandosów wypełniających niebezpieczne misje w różnych miejscach zapalnych całego świata. Ciekawostką była możliwość obserwowania wszystkich członków swojej drużyny w przypadku jej rozdzielenia za pomocą specjalnych ujęć kamery.



90

BALDUR'S GATE

producent: Bioware Corp.
recenzja w ŚGK: 2/99

Do momentu wydania **Baldur's Gate**, rolpleje na licencji "Advanced Dungeons&Dragons" stały się rzadkością. Obecnie, tytuł ten jest powszechnie uważany za najlepszy w swym gatunku, a dzięki polskiej wersji językowej, pobił w minionym roku wszelkie rekordy liczby sprzedanych egzemplarzy gry oryginalnej w naszym kraju. Jako wychowanek spokojnych mnichów z biblioteki Candlekeep, zostajesz wplątany w skomplikowaną intrygę, w której palce maczają wyznawcy martwych bogów zła i wiele innych nieprzewidywalnych sił. Fabułę gry umiejscowiono w popularnym świecie fantasy "Forgotten Realms", który stanowi barwne tło dla wyjątkowo wymyślnych wydarzeń stanowiących główny wątek **Baldur's Gate**. Program ten wprowadził między innymi unikalny system walki pozwalający na rozstrzyganie starć zarówno w czasie rzeczywistym jak i w systemie turowym oraz najwierniejsze jak do tej pory odwzorowanie zasad książkowego "AD&D". Żaden miłośnik komputerowych rolplejów nie powinien pominąć przeboju tak wielkiego, że już parę miesięcy po jego wydaniu zapowiedziano rozpoczęcie prac nad częścią drugą. Co więcej, na engine'ie **Baldur's Gate** powstać mają zupełnie nowe gry, jak ***Planescape Torment***, co dobitnie świadczy o jej wartości. Jedno z najważniejszych wydarzeń tej dekady.



86

UNREAL

producent: Epic Megagames
recenzja w ŚGK: 7/98

Gra rewelacyjna pod względem graficznym i jakości sztucznej inteligencji przeciwników, jednakże, według wielu, wykazująca pewne braki pod względem fabularnym. Jak by nie było, gra wywarła ogromne wrażenie na środowisku graczy komputerowych, a jej engine do dzisiaj stanowi nieosiągalny szczyt doskonałości.



89

HALF-LIFE

producent: Valve
recenzja w ŚGK: 1/99

Do tej pory najlepsza strzelanina FPP w trybie pojedynczego gracza. **Half-Life** to gra, która długo jeszcze będzie pamiętana za swój klimat przepełniony grozą i rozbudowaną, wciągającą fabułą. Każdy szanujący się miłośnik gatunku spędził choć parę chwil z tą grą, a znaczna większość przeszła ją przynajmniej raz. Absolutny hit.



87

CONFLICT: FREESPACE – THE GREAT WAR

producent: Volition Inc.
recenzja w ŚGK: 7/98

Symulacja lotu i walki pojazdem kosmicznym, która rzuciła wyzwanie serii ***Wing Commanderów*** i takim hitom jak ***X-Wing***, czy ***TIE-Fighter***. Jako pilot gwiezdnego myśliwca miałeś okazję wziąć udział w wojnie, w której swą wyższość próbują wykazać trzy rasy. Największym atutem gry były widowiskowe walki i przepięknie wykreowana przestrzeń kosmiczna. Program imponował także intrygującą konstrukcją misji oraz szeroką gamą poleceń, jakie można było wydawać skrzydłowym. Jako jeden z pierwszych, **Conflict Freespace** korzystał też z akceleracji 3D.

PORAŻKA

W kategorii porażek rok 1998 zdecydowanie należał do gry "Streets of SimCity" (ŚGK 4/98). Czegoś takiego oczy nasze (i nie tylko nasze) nigdy wcześniej nie widziały. Ani to wyglądało, ani działało, a do tego nie miało najmniejszego sensu. Żeby było śmieszniej, premierę przesuwano kilka razy, za każdym razem redukując grę o kolejne ciekawe pomysły. W rezultacie, choć „Maxis" słynie przecież z doskonałych strategii, tym razem, próbując zmienić obszar zainteresowań, wykonał publiczny skok z wieżowca do pustego basenu. Oczywiście, musiało zaboleć i zabolało. Od tamtej pory „Maxis" nie jest już skore do eksperymentów. I dobrze, bo po co zarzucać coś, w czym się jest dobrym?



Streets of SimCity

MOJA PIERWSZA ARMATA

Na początku lat dziewięćdziesiątych miałem okazję zobaczyć "Dogs of War" w wersji na Amigę. Do dzisiaj pamiętam niesamowicie kolorową grafikę, połączoną z sugestywną muzyką. To właśnie ten program sprawił, iż zapragnąłem mieć własny sprzęt. Długo potem zapraszałem jednego z kolegów na kilkugodzinny "multiplayer", podczas którego zabijaliśmy tysiące wrogów przy użyciu jednego z kilkunastu rodzajów broni (ach, ten minigun...). Najbardziej odpowiadała mi w grze wyjątkowo szybka akcja oraz aspekt ekonomiczny, związany z zakupem śmiercionośnego ekwipunku za pieniądze zarobione podczas kolejnych misji. Taki był początek, chociaż gry komputerowe odsłoniły przede mną prawdziwą postać dopiero, gdy zetknąłem się z „Wing Commanderem", na własnej A500+. Nigdy wcześniej nie sądziłem, iż gra komputerowa oprócz dostarczania rozrywki może zawierać także głębsze przesłania. Od tego momentu zmieniłem jednak zdanie i wiara w znaczącą rolę tego typu produkcji komputerowej pozostała we mnie do dziś.

Piotr Bilski

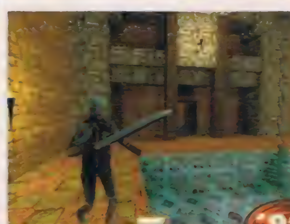


91

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

producent: Red Storm Entertainment
recenzja w ŚGK: 2/99

Ta gra była mieszaniną strzelanin FPP i strategii w rodzaju ***Sabre Team***, w których kierowało się drużyną wyspecjalizowanych żołnierzy w serii niebezpiecznych misji. ***Rainbow Six*** miał co prawda nietuzinkowych poprzedników w rodzaju ***Spec Ops***, czy ***Seal Team***, jednakże dopiero w przypadku tego tytułu można mówić o właściwym połączeniu akcji i taktyki. Przy współtworzeniu gry brali udział ludzie niegdyś zaangażowani w pracę jednostek antyterrorystycznych, a fabułę zaczerpnięto wprost z książki Toma Clancy'ego o tym samym tytule co gra. Twoim zadaniem było odbijanie zakładników i unieszkodliwianie zorganizowanych grup przestępczych na całym świecie w trakcie wiążących się ze sobą szesnastu misji. Samodzielnie musiałeś dobierać żołnierzy do każdego zadania, jak również uzgadniać rodzaj sprzętu jaki przyda im się w warunkach bojowych. Do Ciebie należało również ustalenie ogólnego planu przebiegu akcji, bez którego trudno było poczynić jakiekolwiek postępy w grze. Sama akcja **Rainbow Six** była szybka i nadzwyczaj emocjonująca, zwłaszcza jeśli przy kilku komputerach zebrała się grupka graczy chętnych do zabawy w sieci.



92

THIEF: THE DARK PROJECT

producent: Looking Glass Studios
recenzja w ŚGK: 2/99

Zręcznościówka w trybie FPP, w której głównym celem nie było zabijanie, a jedynie włamywanie się do przeróżnych dobrze strzeżonych miejsc w celu wypełnienia zadania zleconego Ci przez gildię rabusiów. **Thief** to jedyny w swoim rodzaju symulator złodzieja z okresu średniowiecza, pozwalający Ci na używanie lin z hakami, pałek, kusz ze specjalnymi pociskami i innych gadżetów niezbędnych rabusiowi z dawnych czasów. Złoty medal za nastrój.



93

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

producent: Firaxis Games
recenzja w ŚGK: 3/99

Nieoficjalna kontynuacja nieśmiertelnej ***Civilization***. Jako przywódca jednej z siedmiu frakcji osiadłych na skolonizowanym przez Ziemian globie Alpha Centauri, próbujesz zdobyć przewagę nad oponentami, uciekając się do przeróżnych wybiegów strategicznych. Pomimo tego, że Sid Meier jedynie firmował ten tytuł swym nazwiskiem, **Alpha Centauri** to bez wątpienia godna następczyni ***Civilization***.



94

COLLIN McRAE RALLY

producent: Codemasters
recenzja w ŚGK: 3/99

Tę grę postanowił zareklamować swym nazwiskiem słynny szkocki kierowca rajdowy Collin McRae i biorąc pod uwagę fakt, że do dziś jest to jeden z najlepszych symulatorów wyścigów samochodów sportowych, raczej nie ma powodów do wstydu. Wszystkie najważniejsze tory rajdowe stoją przed Tobą otworem w grze, której realizmu jazdy i jakości grafiki nic nie zdołało jak dotąd przebić.



95

ALIENS VS PREDATOR

producent: Fox Interactive
recenzja w ŚGK: 5/99

Dwójka osławionych potworów z dużego ekranu połączyła swe siły w jednej grze dając w sumie strzelaninę FPP, która na redakcji ŚGK wywarła największe wrażenie od czasów ***Duke Nuke'em 3D***. Podczas zabawy mogłeś się wcielić w Obcego, Predatora lub Marine'a, przy czym dla każdej z wymienionych postaci istniał oddzielny zestaw misji do wypełnienia, jak również różny zestaw uzbrojenia, ciosów i sposób prowadzenia walki. Prawdziwych kolorów **Aliens vs Predator** nabierał jednak w przypadku sieciowych rozgrywek nocną porą. Nic nie jest w stanie opisać emocji towarzyszących poszukiwaniom sprytnie ukrytego Obcego w dziwnym labiryncie, czy przyprawiającego o dreszcze zaskoczenia, wyzwalającego się w chwili przecięcia Twego żołnierza przez nadlatujący znikąd dysk Predatora.



96

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

producent: Eidos Interactive
recenzja w ŚGK: 6/99

Najlepszy obecnie symulator zarządzania zespołem piłkarskim. Jako menedżer zespołu ligowego jednego z piętnastu krajów musisz poprowadzić go ku glorii i chwale, dokonując przemyślanych transferów, zarządzając treningami, itp. Na szczególną pochwałę w **Championship Manager 3** zasługiwała ogromna dbałość o zachowanie realizmu podczas symulacji rozgrywanych meczów, a także mnogość opcji pozwalających na zarządzanie klubem i zawodnikami.



97

HEAVY GEAR 2

producent: Activision
recenzja w ŚGK: 8/99

Powalająca na kolana gra twórców znanej serii ***Mechwarriorów***. W **Heavy Gear 2** wcielałeś się w dzielnego pilota olbrzymiej maszyny bojowej, walczącej w ciągu przepełnionych akcją serii misji w służbie jednego z dwóch stronnictw walczących o dominację nad skolonizowaną w dalekiej przyszłości przez Ziemian planetą Terra Nova. Gra kładła mocniejszy nacisk na elementy zręcznościowe niż symulacyjne i zjednała sobie wierną grupkę fanów, oferując zabawę nie gorszą niż konkurencja.



98

HOMEWORLD

producent: Sierra
recenzja w ŚGK: 11/99

Najbardziej olśniewająca obecnie strategia kosmiczna. Jako dowódca grupy uchodźców ze zniszczonej planety, kierujesz swoimi skromnymi siłami w drodze ku matczynemu globowi, tocząc nieustanne walki z groźnymi kosmitami. Nowy kierunek w rozwoju strategii czasu rzeczywistego, w pełni korzystający z dorobku tego gatunku: znaleźć tu można eksplorację terenu, wydobywanie surowców i produkcję jednostek, a także widowiskowe bitwy toczone w prawdziwym trójwymiarze.



99

THE NOMAD SOUL

producent: Quantic Dreams
recenzja w ŚGK: 12/99

Przecudowna gra przygodowa francuskiej produkcji, w której głównym bohaterem jest Twoja własna dusza, wciągnięta za pomocą dziwnej magii do totalitarnego świata Omikronu. Jako główny bohater gry możesz dowolnie wcielać się w jedną z ponad dwudziestu postaci, żyjących własnym życiem w ponurym uniwersum **The Nomad Soul**. W tej przygodówce nie ma jednego zakończenia fabuły, a wszystkie osoby zamieszkujące uniwersum programu działają niezależnie od Twoich poczynań. Najbardziej nieliniowa przygodówka od czasu ***Blade Runnera***, zawierająca jednocześnie rozbudowane elementy bijatyk w stylu ***Tekkena*** i strzelanin FPP. Jednym z elementów stanowiących o sukcesie tej gry jest jej niewiarygodny klimat, budowany przez świat, w którym nowoczesna technologia miesza się z magią i działaniem sił nadprzyrodzonych. Nigdy przedtem nie pojawiła się gra, która dawałaby graczowi tak wiele możliwości działania i równie mocno wciągała go w świat komputerowej rzeczywistości. Pozostaje jedynie mieć nadzieję, że przygodówki powstałe w przyszłości pójdą w tym samym, wiele obiecującym kierunku.



100

SYSTEM SHOCK 2

producent: Looking Glass Studios
recenzja w ŚGK: 10/99

Onegdaj pierwsza część tej gry wzbudziła okrzyki zachwytu wszystkich miłośników komputerowych rolplejów. **System Shock 2** jest godnym następcą swego poprzednika, przyciągając nowe rzesze graczy delikatną mieszanką akcji w stylu ***Half-Life*** i klasycznego RPG z licznymi zagadkami i problemami do rozwiązania. Biorąc również pod uwagę trzymającą w napięciu fabułę, nie da się zaprzeczyć, że program ten to znakomity rolplej na miarę naszych czasów. Po raz kolejny gracz musi odkryć zagadkę zniknięcia załogi, a także zmierzyć się z nową wersją inteligentnego komputera Shodan oraz nawiązać kontakt z obcą cywilizacją. Zagadek w grze jest niemało, a w połączeniu z doskonale opracowanym systemem rozwoju postaci (można szkolić się w różnych specjalnościach, co ma bezpośredni wpływ na przebieg rozgrywki) otrzymujemy hit na miarę XXI wieku.

PORAŻKA

Choć niniejsza opinia może wzbudzić wiele kontrowersji, naszym zdaniem tytuł największej wpadki roku należy przyznać grze "Braveheart" (ŚGK 9/99). Twórcy tego tytułu, co stwierdzamy z nutką żalu, wiele obiecywali, ale niewiele z tych obietnic dotrzymali. Poza tym okazało się, że gra jest źle pomyślana (czytaj: pełna wad) i po prostu nużąca. A najgorsze jest to, iż mógł to być naprawdę wielki hit - może nawet tak wielki, jak film o tym samym tytule.

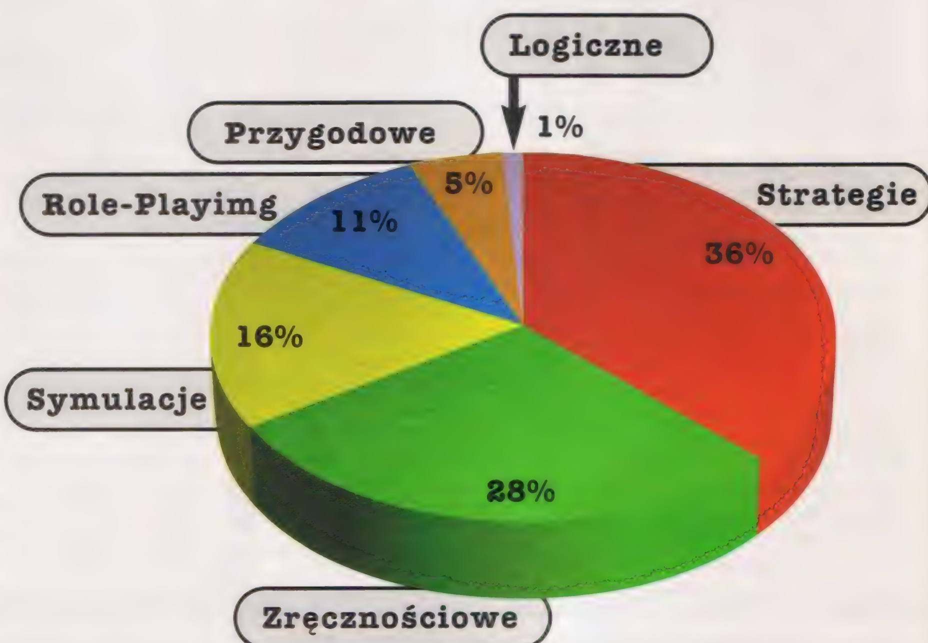
Ale na tym nie koniec. Na drugim miejscu lokuje się "Civilization: Call to Power" (ŚGK 5/99) — gra, która miała być krokiem milowym, a jest co najwyżej efektownym naśladownictwem, a także "Biosys" (ŚGK 7/99) – pomyłka popełniona w dobrej, ale chorej wierze w lepsze, ekologiczne jutro.



Braveheart

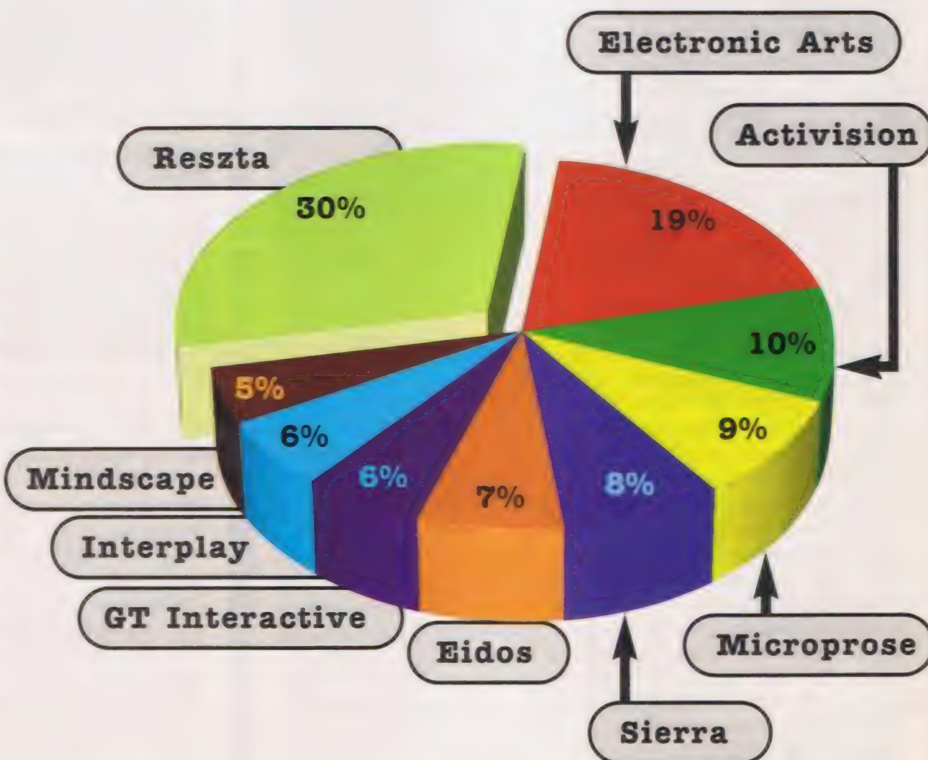
W CO LUBIMY GRAĆ

Spośród wielu gatunków gier, najwięcej wydaje się programów strategicznych. Ten trend utrzymuje się od wielu lat. Może być to podyktowane zarówno tym, iż napisanie strategii jest zadaniem relatywnie prostszym od stworzenia na przykład trójwymiarowej gry akcji na miarę ***Quake'a***, jak również tym, iż ludzie zawsze kochali gry, przy których trzeba było myśleć (patrz szachy i Monopoly). Nie było więc dla nas zdziwieniem, iż na liście 100 HITÓW właśnie strategii znalazło się najwięcej. Zdumiało nas natomiast ostatnie miejsce gier przygodowych, których zaledwie sześć zdołało wejść do naszego elitarnego klubu wybrańców. Honor gier logicznych uratowały ***Lemmingi***, które i dziś bawią nie mniej, niż w roku 1993.



SKĄD POCHODZĄ NAJLEPSZE GRY

Zdecydowanym liderem wśród firm zajmujących się elektroniczną rozrywką, okazało się ***Electronic Arts***. Jest to w pełni zrozumiałe biorąc pod uwagę, iż ma ono pod swoimi skrzydłami takich potentatów, jak ***Bulfrog***, ***Maxis*** i ***Origin***. Druga na liście, firma ***Activision***, po chwilowych problemach na początku lat 90 także ostro pnie się w górę, co zawdzięcza między innymi współpracy z ***Id Software***, ***LucasArts*** i własnej, dość licznej produkcji. Reszta firm wprowadziła na naszą listę 100 HITÓW mniej więcej taką samą liczbę od 5 do 9 produktów, zaś stawkę zamyka kilkanaście firm, których gry pojawiły się w naszym notowaniu zaledwie jeden lub dwa razy.



SUMOWANIE

100 HITÓW

NAJTRUDNIEJSZE, NAJKRWAWSZE, NAJŚMIESZNIEJSZE

Trzy naszym zdaniem najtrudniejsze gry, z jakimi mieliśmy do czynienia to: **Commandos: Behind the Enemy Lines**, **Atlantis: The Lost Tales** i **Falcon 4.0**. Ostatni z tych programów (co za szkoda, że wciąż jeszcze nie pojawił się oficjalnie w Polsce) jest trudny z definicji - będąc najwierniejszą symulacją lotu współczesnym samolotem bojowym, wymaga od Ciebie prawie że tych samych umiejętności, co od pilota. Zagadki serwowane w **Atlantis: The Lost Tales** okazały się najcięższe do rozgryzienia - często nielogiczne i wymagające od gracza więcej szczęścia niż inteligencji, męczyły nas przez wiele nocy nim daliśmy im radę. **Commandos: Behind the Enemy Lines** zapadł nam natomiast w pamięci jako program będący w istocie niezwykle wyrafinowaną grą logiczną.

Krew to wypróbowany sposób branży filmowej na przyciągnięcie do kin tłumów ludzi. Okazuje się, że także producenci gier zaczynają korzystać z tej metody. Najlepszym tego przykładem jest osławiony **Carmageddon**, z pozoru wyścigi samochodowe, tak naprawdę zaś krwawa orgia, w której za wyjątkowo brutalne przejechanie pieszego otrzymywało się dodatkowe punkty. Nie mniej soczysty wydał nam się **Mortal Kombat**. Krew lała się tu strumieniami przy każdym uderzeniu pięści, zaś przeciwnika można było wykończyć odrywając mu głowę wraz z kręgosłupem. W porównaniu z tymi dwiema grami, **Quake 2** jest niemalże łagodny. Jedyne co sprawiło, iż znalazł się na naszej liście, to pokazanie drgawek konających żołnierzy i muchy unoszące się nad ich ciałami. Zdecydowanie niesmaczne.

Wszyscy lubimy się śmiać. Trzy gry, które sprawiły, iż cieszyliśmy się do łez, to **Gobliiins**, **Monkey Island 2** i **Discworld 2**. Pierwsza z nich oferowała przede wszystkim humor sytuacyjny: ktoś się poślizgnął, ktoś kogoś popchnął, coś nagle wyskoczyło zza drzwi, by Cię śmiertlenie przestraszyć. Nie był to dowcip najwyższego lotu, ale na pewno śmieszył. **Monkey Island 2** i **Discworld 2** oferowały humor nieco innego rodzaju. Miast zwariowanych sytuacji, choć i takie się zdarzały, w obydwu grach pełno było humorystycznych dialogów i zaskakujących sytuacji. Czasami można też było usłyszeć piosenki, jak na przykład słynne "Stayin' alive" zespołu Bee Gees, którą Guybrush Threepwood , główny bohater Monkey Island 2, śpiewał cieniutkim głosem, pompując rękawice helem.

NAJTRUDNIEJSZE


Commandos: Behind the Enemy Lines


Atlantis: The Lost Tales


Falcon 4.0

NAJKRWAWSZE


Mortal Kombat


Carmageddon


Quake 2

NAJŚMIESZNIEJSZE


Gobliiins



Monkey Island 2


Discworld 2

NAJPOPULARNIEJSZE GRY TRZECH OSTATNICH LAT

(według PC DATA)

PC Data jest firmą, która zajmuje się zbieraniem danych na temat branży elektronicznej. Jej biuletyny informacyjne są jednymi z najlepszych i obejmują prawie 95% rynku w Ameryce Północnej. Przedstawione tu wyniki przedstawiają wyniki sprzedawalności z trzech ostatnich lat.

1997

1. **Riven: The Sequel to Myst** (Broderbund)
2. **Myst** (Broderbund)
3. **Microsoft Flight Simulator** (Microsoft)

1998

1. **Starcraft** (Havas Interactive)
2. **Deer Hunter** (GT Interactive)
3. **Myst** (Broderbund)

1999

1. **Sim City 3000** (EA)
2. **Baldur's Gate** (Interplay)
3. **Cabela's Big Game Hunter 2** (Activision)

Ciekawostki:

Rok 1997

5. miejsce na liście - Monopoly Game
6. miejsce na liście - Barbie Fashion Designer
19. miejsce na liście - Jedi Knight: Dark Forces 2
20. miejsce na liście - Quake 2

Rok 1998

7. miejsce na liście - Monopoly Game
14. miejsce na liście - Barbie Riding Club
16. miejsce na liście - Quake 2
20. miejsce na liście - Barbie Nail Designer

Rok 1999

6. miejsce na liście - Monopoly Game
10. miejsce na liście - Sid Meier's Alpha Centauri
14. miejsce na liście - Lego Island
15. miejsce na liście - Star Wars Episode I: The Phantom Menace

AMIGA VS PC

Jeszcze na początku lat 90-tych spór o to, co jest lepsze: Amiga, czy PC, rozpalał umysły wielu ludzi. Bo też było o co się kłócić. Zarówno pod względem możliwości dźwiękowych, jak i graficznych, komputery firmy Commodore były lepsze od pecetów oferowanych za tę samą cenę. Pecetów było jednak coraz więcej, a to za sprawą klonów produkowanych przez firmy, którym IBM sprzedał licencję; Commodore zazdrośnie strzegł zaś licencji na Amigę. W rezultacie udział tego komputera na rynku zaczął szybko się obniżać, a to doprowadziło do tego, iż producentom gier przestało się opłacać tworzenie dlań programów. O ile zatem do roku 1995 wszystkie gry na naszej liście 100 HITÓW dostępne są tak na Amigę, jak i PC, to później programy na pierwszy z tych komputerów stają się rzadkością.



KOBIETY W GRACH

Lara Croft, jak na razie jako jedyna kobieta, a zarazem bohaterka gry komputerowej, zaistniała w świadomości wielu ludzi, nie tylko związanych z branżą komputerowej rozrywki. Nie oznacza to jednak, iż tylko ona reprezentuje płeć piękną w elektronicznej rozrywce. Do producentów gier powoli dociera świadomość, iż łatwiej jest coś wypromować, jeśli miast przerażającego potwora pokazuje się śliczną dziewczynę (jedynym wyjątkiem jest tutaj Królowa z gry Aliens vs Predator). Pytanie tylko, czy zważywszy na wygląd Lary, jest ona przejawem feminizmu, czy też antyfeminizmu?

Tomb Raider - Archeolog, miłośniczka krótkich spodenek i obcisłych bluzeczek.



Lara Croft

Drakan: Order of the Flame - Wojowniczka w starym stylu, lubi zwierzęta, a zwłaszcza smoki.



Rynn

Aliens vs Predator - Czuła matka, która w obronie swych dzieci oddałaby życie.



Królowa

Urban Chaos - Policjantka, w walce wręcz nie ma sobie równych, za wyjątkiem Sonii z Mortal Kombat.



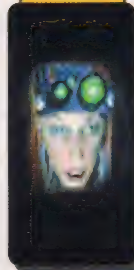
Darci Stern

Dungeon Keeper - Masochistka, uwielbia torturować mężczyzn, z którymi jej nie wyszło.



Czarna Dama

Starcraft - Przywódczyni, jedyna osoba, która ma wpływ na Zergów.



Sarah Kerrigan

Deathtrap Dungeon - Poszukiwaczka skarbów, marzy o nowej sukni, ponieważ jej obecne ubranie jest nieco skąpe.



Red Lotus

Mortal Kombat - Członkini oddziałów specjalnych, nikt tak jak ona nie potrafi zrobić nogami nożyc.



Sonia

C&C: Red Alert - Komandos, uwielbia podkładać ładunki wybuchowe i strzelać.



Tanya



ŚWIAT GIER POLECA

Tytuł ŚWIAT GIER POLECA przyznajemy od ponad 3 lat. W tym czasie to zaszczytne wyróżnienie otrzymało aż 79 gier. Najwięcej, bo aż sześć w numerze 6/97, najmniej, bo żadnego w numerze 6/98. Z perspektywy czasu możemy powiedzieć, iż większość wyróżnień przyznaliśmy słusznie, jako że gry przez nas wybrane rzeczywiście odniosły sukces. Choć nieliczne, zdarzyły się jednak i wpadki. Kto na przykład pamięta, o czym była gra zatytułowana Toonstruck?

100 HITÓW

Jakich nowych gier możemy spodziewać się w roku 2000 i czy będą to hity? Cóż, z całą pewnością dziesięć programów, które tutaj widzisz, można zakwalifikować do grupy potencjalnych przebojów. Problem z nimi jest jednak taki, że tylko jasnowidz może dać odpowiedź na pytanie kiedy je zobaczymy. Data premiery wielu gier wciąż jest bowiem przesuwana i wcale nie jest pewne, że programy, które zapowiadane są na ten rok, rzeczywiście się ukażą. Bądźmy jednak dobrej myśli. **Duke Nukem Forever** w końcu musi się pojawić!

Baldur's Gate 2



Nie trzeba było jasnowidza, by przewidzieć, iż *Baldur's Gate*, najlepszy rolplej 1999 roku, szybko doczeka się następcy. Według planów firmy **BioWare, Baldur's Gate 2** ukazać ma się jesienią 2000 i choć wszystkie zmiany jakie mają w nim zajść w porównaniu z częścią pierwszą nie są do końca potwierdzone, możesz spodziewać się między innymi lepszej grafiki działającej w rozdzielczości 800x600 oraz znacznie lepszego modułu odnajdywania drogi przez członków Twojej drużyny. Jeśli chodzi o samą grę, spodziewać należy się trudniejszych zadań, a przede wszystkim wielu naprawdę wymagających myślenia zagadek. Najważniejszą dla miłośników RPG informacją będzie chyba jednak to, iż poszczególne postacie mogą awansować aż do 20 poziomu doświadczenia, co umożliwi im między innymi budowanie własnych zamków.



Black & White



Black & White to nowa gra Petera Molyneux, która, jak wszystko na to wskazuje, zadziwi świat. Na pierwszy rzut oka przypomina ona *Populousa*, jako że grasz w niej rolę boga, który steruje życiem swoich wyznawców. Rzucasz zaklęcia, sprowadzasz deszcze, żywisz, a jeśli masz ochotę – także zabijasz. Co jest nowością w **B&W**, to olbrzymie stworzenie, Twój przebywający na ziemi avatar, którego wychowujesz, szkolisz i zlecasz mu zadania do wykonania. Otóż z biegiem czasu zacznie on działać samodzielnie i wówczas to będziesz mógł zobaczyć, jak Twój posłaniec ratuje Twoich wyznawców z rąk innego boga, tudzież strachem zmusza kolejnych ludzi do tego, aby przyjęli wiarę w Ciebie. Zabawa szykuje się wyśmienita.



Command & Conquer: Renegade



Wyobraź sobie świat widziany oczyma przeciętnego żołnierza GDI. Jak może on wyglądać? Jeśli jesteś tego naprawdę ciekaw z pewnością zainteresuje Cię **C&C: Renegade**, nad którym męczą się obecnie tęgie głowy z **Westwood Studios**. W grze tej wcielasz się w postać szpiega – prawdziwej jednoosobowej armii – którego zadaniem jest niszczyć siły NOD gdziekolwiek jest to możliwe. W trakcie gry zobaczysz wiele pojazdów znanych Ci z *C&C*, między innymi czołgi i myśliwce Orka, jak również prawdziwą bazę NOD z rafineriami tyberium, koszarami, a nawet obeliskiem światła, do których będziesz mógł wejść i wybić do nogi cały personel! Miejmy tylko nadzieję, że jeden z plakatów propagandowych Kane'a nie zachęci Cię do przejścia na stronę wroga...



Duke Nukem Forever

Duke Nukem Forever to jedna z najdłużej tworzonych gier. Pierwsze informacje o następcy słynnego *Duke Nukem 3D* pojawiły się już w 1997 roku. W tym samym czasie światem wstrząsnęła wiadomość, iż gra będzie napędzana enginem swego największego rywala: *Quake'a 2* (w tamtym okresie wojna pomiędzy Quake'owcami, a fanami Duke'a toczyła się jeszcze na całego). Rok później okazało się, że jednak nie, że lepszy jest engine *Unreala*. W sumie do tej pory nie wiadomo o grze nic pewnego poza tym, iż jej twórcy z monotonną regularnością przesuwają kolejne daty premiery. Nie zmienia to faktu, iż **Duke Nukem Forever** wciąż pozostaje jedną z najbardziej oczekiwanych gier wszechczasów.





Diablo 2



Choć firma **Blizzard** obiecywała, iż **Diablo 2** pojawi się jeszcze w 1999 roku, nie udało jej się zrealizować tego zamierzenia. Ponieważ beta testing gry idzie już jednak pełną parą, sądzę że nie będziemy musieli na nią długo czekać. W zamian za odrobinę cierpliwości możesz spodziewać się zaś super zabawy (pod tym względem **Blizzard** nie zawodzi) i jeszcze więcej nieprzespanych nocy niż poprzednio. **Diablo 2** ma zajmować bowiem aż cztery CD-eki, rozgrywać się między innymi w czterech olbrzymich miastach i dać Ci możliwość gry aż pięcioma postaciami. Wśród nich znajdą się wojownicy, magowie, a nawet pewna Amazonka, specjalistka w strzelaniu z łuku. Nie mogę się doczekać.

HITY na 2000

100 HITÓW

Force Commander



Premiera nowych Gwiezdnych Wojen już za nami, a mimo to **Lucas Arts** szykuje jeszcze jedną grę, której akcja oparta będzie na wydarzeniach przedstawionych w "starych" Gwiezdnych Wojnach. Rzecz jasna chodzi o **Force Commandera**, strategię czasu rzeczywistego, w której dowodząc siłami Imperium lub wojskami rebeliantów walczył będziesz między innymi o panowanie nad planetami Hoth, Tatooine i Corellia. W trakcie gry zobaczysz wiele pojazdów znanych Ci z filmu, wliczając w to rebelianckie Y-Wingi i TIE Bombery. Najciekawsze wydaje się jednak to, iż zgodnie z obecnie panującą modą wszystko to ujrzysz w trójwymiarowej grafice, co pozwoli Ci samemu ocenić rozmiary imperialnego AT-AT.

Grand Prix 3



Spośród wszystkich wyścigów samochodowych tylko jeden, ***Grand Prix 2***, odniósł naprawdę wielki sukces. Twórca tej gry, Geoff Crammond, pracuje obecnie nad **GP3**, a mając w kieszeni licencję FIA, organizacji zarządzającej wyścigami Formuły 1, zmierza wprost do celu, którym jest stworzenie najbardziej realistycznych wyścigów F1 na komputery PC. Pojedyncze starty, treningi, kwalifikacje, możliwość ręcznego ustawienia niezliczonej liczby podzespołów swojego bolida, wyśmienity engine dokładnie symulujący siły, działające na samochód w trakcie wyprzedzania, skrętów, poślizgów... lista rzeczy, jakimi **GP3** ma nas zaskoczyć jest naprawdę długa. Tak samo jak droga po tytuł mistrza świata.

The Sims

Firma **Maxis** zasłynęła tworząc coraz to nowsze symulacje życia "czegoś". Mieliśmy już miasto i mrowisko, drapacz chmur i kolonię na księżycu. Nigdy jeszcze nie było jednak symulacji życia zwykłego człowieka. O tym właśnie ma być **The Sims**. Mówiąc w wielkim skrócie, w grze tej musisz zadbać o to, by Twoje wirtualne "ja" (on lub ona) miało pracę i dom, by dobrze się odżywiało i myło, by nie cierpiało katuszy z powodu brudnej toalety i wanny, by miało grupę przyjaciół, którym może się wygadać, a nawet, by mieszkało w takim miejscu, w którym nie ma sąsiadów organizujących całonocne, głośne zabawy. Ot, samo życie.



Warcraft 3



Choć za prekursora RTS-ów uznaje się ***Dune 2***, dla wielu ludzi synonimem tego gatunku do dnia dzisiejszego pozostaje ***Warcraft 2***. Niestety ma on już cztery lata i jest po prostu za stary, by rywalizować chociażby z ***Tiberian Sun***. Z tego względu firma **Blizzard** rozpoczęła prace nad trzecią częścią gry i specjalnie dla niej przygotowała nowy engine, nową wspaniałą grafikę oraz bardzo interesującą fabułę. Okazuje się mianowicie, iż orkowie, z którymi jeszcze do niedawna walczyłeś na śmierć i życie to dumna, godna podziwu rasa, prawdziwym wrogiem ludzkości są zaś demony. Jakby tego było mało, w grze spotkasz, a nawet będziesz mógł także zagrać trzema innymi, nieznanymi jak na razie rasami. Ciekawi mnie, jak w takich warunkach będzie wyglądała gra w sieci?

Halo



Gry akcji, ile by ich nie było, rzadko kiedy umożliwiają Ci jazdę samochodem. O strzelaniu z pędzącego wozu nie wspomnę, zaś możliwość gry sieciowej, w której ktoś prowadzi wóz, natomiast dwóch innych graczy strzela do przeciwnika to prawdziwa fantastyka. Ale nie dla **Halo**, nowej gry firmy **Bugie**. Wcielasz się w niej w postać dzielnego żołnierza walczącego o nowy świat z morderczą rasą Obcych. "Świat" to zresztą złe słowo, jako że akcja gry toczy się na olbrzymim paśmie asteroidów otaczających pewną planetę, które to pasmo posiada grawitację, zróżnicowany klimat i doprawdy zapierające dech w piersi krajobrazy. Tak piękne, że naprawdę warto się o nie bić.



Skąd

Nikt nie wie, ilu mieszkańców naszej planety bawi się grami komputerowymi, podobnie jak nikt nie wie, ilu ludzi je tworzy. Dla własnej satysfakcji sprawdziliśmy jednak, gdzie osobników takich można znaleźć najwięcej. Okazuje się, iż rajem dla twórców elektronicznej rozrywki jest Kalifornia, zaś duże ich skupiska można też znaleźć między innymi w Wielkiej Brytanii. Jeśli zatem zastanawiasz się w jakim języku poza C++ i asemblerem mówią twórcy większości gier, z dużą dozą prawdopodobieństwa możesz przyjąć, iż jest to angielski.

3DO
Redwood City, Kalifornia, USA
HITY: Might & Magic, Heroes of Might & Magic, Army Men
Na początku lat 90' 3DO próbowało wypromować własną konsolę. Bez rezultatu. Od tego czasu zajmuje się głównie grami.
W PRODUKCJI: Army Men: Sarge's Heroes, Crusaders of Might & Magic

Cavedog Entertainment
Seattle, Waszyngton, USA
HITY: Total Annihilation, TA: Kingdoms
Cavedog to niewielka firma, która debiutując dwa lata temu swym Total Annihilation odniosła spektakularny sukces i podbiła serca miłośników RTS-ów na całym świecie.
W PRODUKCJI: Good & Evil, Amen

Microsoft
Redmont, Waszyngton, USA
HITY: Age of Empires, Close Combat 1&2&3, Flight Simulator
Bill, specjalista od Windows, tworzy również gry. I to od lat.
W PRODUKCJI: Allegiance, Conquest: Frontier Wars, Loose Canon

Bioware Corp
Edmonton, Alberta, Kanada
HITY: Baldur's Gate,Shattered Steel
Bioware współpracujący z firmą Interplay na co dzień zajmuje się tworzeniem animacji do programów telewizyjnych. Od czasu do czasu robi jednak także i gry.
W PRODUKCJI: Baldur's Gate 2, Neverwinter Nights, MDK 2

Valve
Kirkland, Waszyngton, USA
HITY: Half-Life
Valve pokazał do tej pory Half-Life'a i wszyscy zamarli w zachwycie. Niewiele jest firm, których debiut byłby równie udany.
W PRODUKCJI: Team Fortress 2

Monolith
Kirkland, Waszyngton, USA
HITY: SHOGO: Mobile Armor Division, Blood, Septerra Core
Założona w 1995 roku firma Monolith była jedną z nielicznych, które zamiast kupować engine Quake'a 2 stworzyła dla produkowanych przez siebie gier własny engine: LithTech 3D
W PRODUKCJI: Sanity

Electronic Arts
Redwood City, Kalifornia, USA
HITY: Sim City, Wing Commander, Dungeon Keeper
EA to największy na świecie producent gier. O pozycji firmy możesz świadczyć fakt, iż tworzą dla niej między innymi Maxis, Bulfrog, Origin.
W PRODUKCJI: The Sims, Shogun: Total War, Black & White

Novalogic
Redwood City, Kalifornia, USA
HITY: Comanche, Armored Fist, Delta Force
Novalogic to przede wszystkim engine Voxel Space, który pojawił się w prawie wszystkich produktach tej firmy. Choć stary, wciąż jest ulepszony.
W PRODUKCJI: Tachyon: The Fringe, Comanche 4

Activision
Santa Monica, Kalifornia, USA
HITY: Dark Reign, Battlezone, Mechwarrior 1&2.
Activision jest dystrybutorem gier firm Id Software, LucasArts i Fox Interactive oraz właścicielem licencji STAR TREK.
W PRODUKCJI: Dark Reign 2, Soldier of Fortune

Lucas Arts
San Rafael, Kalifornia, USA
HITY: Dark Forces, X-Wing, Tie Fighter, X-Wing Alliance, Racer
Mając wyłączność na produkcję gier o "Gwiezdnych wojnach" trudno NIE być firmą odnoszącą spektakularne sukcesy.
W PRODUKCJI: Force Commander

Sierra
Oakhurst, Kalifornia, USA
HITY: Homeworld, Half-Life, King Quest, Nascar Racing
Sierra to jedna z najstarszych i największych firm w branży. Obecnie należy do francuskiego koncernu medialnego Havas.
W PRODUKCJI: Team Fortress 2, Tribes 2, Pharaoh

BlackIsle Studios
Irvine, Kalifornia, USA
HITY: Fallout, Baldur's Gate
Jedna z nielicznych firm zajmujących się tworzeniem tylko jednego gatunku gier – w tym przypadku RPG-ów.
W PRODUKCJI: Icewind Dale, Planescape Torment, Neverwinter Nights

Interplay
Irvine, Kalifornia, USA
HITY: Baldur's Gate, Descent, Fallout, Conflict: Freespace
Choć przeżywająca trudności, firma Interplay wciąż pozostaje się liczącym producentem gier.
W PRODUKCJI: Baldur's Gate 2, MDK2, Star Trek: New Worlds

Digital Anvil
Austin, Kolorado, USA
HITY: Firma założona przez Chrisa Robertsa, który wcześniej odszedł z Origin. W planach ma aż cztery świetnie zapowiadające się gry.
W PRODUKCJI: Conquest, Starlancer, Loose Cannon, Freelancer

Mindscape
Novato, Kalifornia, USA
HITY: Panzer General, Steel Panthers, Chessmaster, Prince of Persia
Mindscape, dzięki firmie SSI jest jednym z największych na świecie producentów gier strategicznych
W PRODUKCJI: Pool of Radiance 2, Harpoon 4, Silent Hunter 2

Square Soft
Costa Mesa, Kalifornia, USA
HITY: Final Fantasy VII, Bushido Blade
Choć firma Square Co specjalizuje się w produkcji gier na Playstation, jej amerykańska filia Square Soft osiągnęła sukcesy także w branży komputerów PC.
W PRODUKCJI: Final Fantasy VIII

Blizzard Entertainment
Irvine, Kalifornia, USA
HITY: Warcraft 2, Diablo, Starcraft
Blizzard wydaje średnio jedną grę na rok. Zawsze są to jednak hity, które wędrują na sam szczyt list sprzedawalności i popularności.
W PRODUKCJI: Diablo 2, Warcraft 3

Westwood Studios
Las Vegas, Nevada, USA
HITY: Command & Conquer, Lands of Lore, Legends of Kyrandia
Westwood Studios to prawdziwa legenda, której początki sięgają małego garażu na przedmieściu Las Vegas. Obecnie jest to jeden z przynoszących największe zyski producentów gier.
W PRODUKCJI: C&C: Renegade, Nox

Id Software
Mesquite, Texas, USA
HITY: Wolfenstein 3D, Quake, Doom
Jedna z najsłynniejszych firm produkujących gry. Zadebiutowała skromnym jak na dzisiejsze warunki Wolfensteinem 3D, by rok później zadziwić świat Doomem.
W PRODUKCJI: Ściśle tajne

Origin
Austin, Texas, USA
HITY: Wing Commander, Ultima, Privateer
Origin to jedyny producent gier, który stawił czoła LucasArts. Zasługą firmy jest także popularyzacja gier sieciowych za sprawą Ultimy Online.
W PRODUKCJI: Ultima On-Line 2

się biorą gry?

Bungie
Chicago, USA
HITY: Marathon, Myth
W zamierzchłych czasach Bungie tworzyło gry na Macintosha odnosząc wielkie sukcesy. Fenomenalny Myth utorował z kolei drogę firmie do PC, dla których głównie tworzy obecnie gry.
W PRODUKCJI: Halo, Oni

Hasbro Interactive
Beverly, Massachusetts, USA
HITY: Risk, Monopoly, Small Soldiers
Potentat w dziedzienie zabawek, Hasbro po przejęciu firm Microprose i Atari stało się także liderem na rynku gier komputerowych.
W PRODUKCJI: Risk 2, Grand Prix 3, B-17 Flying Fortress 2

Looking Glass Studios
Cambridge, Massachusetts, USA
HITY: Flight Unlimited, System Shock, Thief: The Dark Project
Jedna z niewielu firm, która nie robiąc wielkiego szumu wokół tworzonych przez siebie gier regularnie zadziwia świat swoimi produktami.
W PRODUKCJI: Thief 2: The Metal Age

Rebellion
Oxford, Wielka Brytania
HITY: Aliens vs Predator
Zatrudniająca absolwentów Oxfordu firma Rebellion zadziwiła świat swym Aliens vs Predator. Najpierw w 1994, gdy gra ukazała się na konsolę Atari, a później w 1999. Obecnie Rebellion pracuje nad PSXową wersją Rainbow Six.
W PRODUKCJI: Rainbow Six, GunLok

Rage Software
Liverpool, Wielka Brytania
HITY: Incoming, Darklight Conflict
Jedna z najlepszych brytyjskich firm tworzących gry. Do tej pory wydała 10 produktów, zaś 4 kolejne są w drodze.
W PRODUKCJI: Off Road, Hostile Waters

Core Design
Derby, Wielka Brytania
HITY: Tomb Raider
Dziecko szczęścia, to właśnie można powiedzieć o Core Design, który po kilku niezbyt udanych grach stworzył 4 lata temu postać Lary Croft i od tego czasu zajmuje się tylko nią.
W PRODUKCJI: Tomb Raider 5

Bullfrog
Guildford, Wielka Brytania
HITY: Populous, Magic Carpet, Syndicate, Dungeon Keeper
Bullfrog to prawdziwa legenda, która ma na swoim koncie praktycznie same hity. Niestety, przyszłość firmy jest niepewna, gdyż odszedł od niej jej założyciel Peter Molyneux.

Empire Interactive
Londyn, Wielka Brytania
HITY: Mig Alley, Battleground, Flying Corps
Empire specjalizuje się przede wszystkim w symulacjach i grach strategicznych.
W PRODUKCJI: Sheep, Enemy Engaged: Comanche Hokum

Blue Byte
Mulheim, Niemcy
HITY: Settlers, Battle Isle, Dragon's Lair
Mało, ale w najwyższej jakości – to hasło przyświeca firmie Blue Byte.
W PRODUKCJI: Settlers 4, Battle Isle 4, Dragon's Lair 3D

Red Storm Entertainment
Morrisville, Północna Karolina, USA
HITY: Rainbow Six, Rogue Spear, Force 21
Red Storm założony został przez Toma Clancy'ego, autora powieści sensacyjnych. Na swym koncie ma jak na razie tylko 6 gier, ale aż 2 z nich uznane zostały za hity.
W PRODUKCJI: Shadow Watch

Firaxis Games
Hunt Valley, Maryland, USA
HITY: Sid Meier's Gettysburg, Sid Meier's Alpha Centauri
O tym, iż Firaxis Games ma przed sobą świetlaną przyszłość świadczyć może zarówno to, iż jej szefem jest sam Sid Meier. Nic dodać, nic ująć.
W PRODUKCJI: Sid Meier's Civilization 3, Antietam!

Acclaim
Glen Cove, New York, USA
HITY: Turok, Machines, Southpark
Acclaim to jeden z największych producentów gier na konsole.
W PRODUKCJI: Southpark Rally, NBA JAM 2000

Codemasters
Warwickshire, Wielka Brytania
HITY: Collin McRae Rally, TOCA, Micro Machines
Każdego roku Codemasters tworzą tylko dwie, trzy gry, ale zawsze są to jedne z najlepiej sprzedających się gier w Wielkiej Brytanii.
W PRODUKCJI: Colin McRae 2, No Fear Downhill Mountain Bikin

Eidos Interactive
London, Wielka Brytania
HITY: Nomad Soul, Thief: The Dark Project, Tomb Raider, Commandos
Eidos to jeden z największych europejskich producentów gier. Jego założycielem jest Ian Livingstone, autor popularnych książek fantasy.
W PRODUKCJI: Daikatana, Anachronox, Deus Ex

Ion Storm
Dallas, Texas, USA
HITY: Dominion Storm
Firma Johna Romero, który zasłynął najpierw tworząc Dooma, a później niezliczoną ilość razy przesuwając premierę Daikatany.
W PRODUKCJI: Anachronox, Deus Ex

Gathering of Developers
Dallas, Texas, USA
HITY: Railroad Tycoon 2, Nocturne, Fly!
Gathering of Developers istnieje dopiero od 2 lat, na swoim koncie ma już kilka dobrych tytułów. Inne, jeszcze lepsze, są w drodze.
W PRODUKCJI: Max Payne, Kiss: Psycho Circus, Heavy Metal: F.A.K.K.2

Talonsoft
Baltimore, Maryland, USA
HITY: Hidden & Dangerous, Battleground, Operational Art of War
Jeden z największych producentów gier strategicznych. Wydał ich do tej pory ponad 20, co czyni zeń najgroźniejszego rywala innego potentata w tej dziedzinie, firmy SSI.
W PRODUKCJI: Tzar: The Burden of the Crown, Hidden & Dangerous: Devil's Bridge

GT Interactive
Nowy Jork, USA
HITY: Heretic, Unreal, Unreal Tournament
Niedawno zyskawszy kontrolę nad firmą Psygnosis, GT przed dosłownie miesiącem samo stało się łupem francuskiej firmy Infogrames.
W PRODUKCJI: Rock

Infogrames
Lyon, Francja
HITY: Silver, I-War, Heart of Darkness
Infogrames to jeden z najszybciej rozwijających się producentów gier. Obecnie należą do niego między innymi GT Interactive, Ocean i Accolade.
W PRODUKCJI: Le Mans, Soulbringer, Bugs Bunny Lost in Time

Cryo Interactive Entertainment
Paryż, Francja
HITY: Ubik, Atlantis, Versailles
Firma Cryo założona została w 1992 roku. Obecnie zatrudnia ponad 200 ludzi: grafików, programistów i muzyków, którzy pracują razem w biurowcu o powierzchni 1600 m2.
W PRODUKCJI: Fire Team, Aztec

Teraz Polska

100 HITÓW

CD Projekt
Warszawa
Sukcesy: Baldur's Gate, Opowieści z Wybrzeża Mieczy, Settlers 3



Baldur's Gate

CODA
Warszawa
Sukcesy: Amerzone, Breakneck, X-Beyond the Frontier



X-Beyond the Frontier

IPS CG
Warszawa
Sukcesy: Red Alert, Command & Conquer, Fifa 2000



Tiberian Sun

LEM
Warszawa
Sukcesy: Mortal Kombat 3, Total Annihilation, Rally Championship



Rally Championship

Marksoft
Warszawa
Sukcesy: Liga Polska Manager 2000, Insane Speedway, Industry Giant



Liga Polska Manager 2000

Metropolis
Warszawa
Sukcesy: Reflux, Książe i Tchórz, Teenagent



Reflux

Gry w naszym kraju mają się coraz lepiej. Dlaczego? Ano są coraz tańsze i dzięki temu sprzedają się w coraz większych nakładach. Praktycznie wszystkie firmy zajmujące się dystrybucją gier w Polsce zrozumiały już, iż tędy właśnie wiedzie droga do sukcesu. Dzięki temu rośnie krąg ludzi, którzy mogą sobie pozwolić na kupno legalnej gry i korzystać z wszystkich związanych z tym udogodnień. Miejmy nadzieję, że trend ten utrzyma się i gry staną się równie popularne, jak na przykład książki.

Leryx Longsoft
Wrocław
Sukcesy: Clash, Lew Leon, Zagadki Lwa Leona



Zagadki Lwa Leona

Techland
Ostrów Wielkopolski
Sukcesy: Exterminacja, Expendable, Speedway'99



Expendable

Topware
Bielsko-Biała
Sukcesy: Jack Orlando, Earth 2140, Knights & Merchants



Knights & Merchants

Play It
Bielsko Biała
Sukcesy: GTA, Prince of Persia, Panzer General 3D Assault



GTA

LK Avalon
Rzeszów
Sukcesy: Reah, Jazz Jackrabbit 2, Wyspa 7 Skarbów



Reah

Mirage
Warszawa
Sukcesy: Tomb Raider, Heroes of Might & Magic 2 i 3



Tomb Raider

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki
- Termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę.

SKLEP WYSYŁKOWY TOMSOFT

Rok założenia: 1991

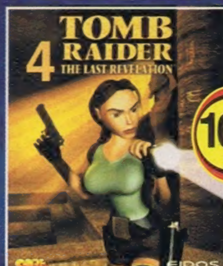
ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (22) 773 19 82, tel. (60) 128 23 63, fax: (22) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SUPERPROMOCJA
TYLKO W STYCZNIU

Zamawiając programy za minimum:
99 zł - dostaniesz prezent niespodziankę
155 zł - dostaniesz ZA DARMO program PRAWO JAZDY (o wartości 49 zł)



POLECAMY



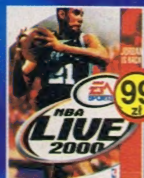
ORYGINALNY PLAKAT GRATIS

POLECAMY



NAJLEPSZY POLSKI MANAGER PIŁKARSKI







ZEGAREK GRATIS

















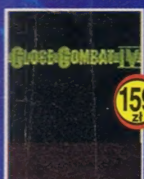










































W naszej ofercie ponadto:

Age of Empires 2	tel	Discworld Noir	99	Red Baron 3D	99
Aliens vs Predator	99	F 22 Lighting 3	149	Resident Evil 2	59
Amerzone PL	159	Faust pl	79	Shadowman	129
Armored Fist 3	tel	Final Fantasy VII	109	Simcity 3000	99
Atlantis PL	39	Flojd pl	69	Smurfowe Przedszkole (cz I,II i III) pl	79
Blood 2	69	Fly	159	Starcraft	99
Braveheart The Game	169	Grand Thief Auto - pl	69	Steel Panthers 3	69
Caesar III	99	Hokus Pokus Różowa Pantera	69	System Shock 2	99
Championship Manager 3 (z ligą polską)	165	Kingpin	159	The Nomad Soul	165
Civilization: Call to Power	169	Legacy of Kain: Soul Reaver	165	Total Anihilation	59
Colin McRae Rally	99	Need for Speed 3	69	Total Annihilation Kingdoms	99
Commandos: Behind Enemy Lines	109	Need for Speed 4	155	Turok 2	79
Cuthroats	165	NHL 2000	99	Tzar pl	69
Diablo	69	Nomad Soul	165	Unreal Tournament	99
Diablo 2 pl	159	Oddworld: Abe's Exodus	79	Urban Chaos	165
		Pizza Tycoon Deluxe	tel		

PC AVENGER 125 zł



PC TWIN TURBO 379 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!



1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.